http://www.oldgamesitalia.net/

C64 • SEC… …TRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NINTENDO

LA PIU' VENDUTA IN EUROPA

COMPUTER +VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.6 GIUGNO '91

VINCI UN SUPER FAMICOM!!

ESCLUSIVA MONDIALE! IL GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG!!!

- **TOKI: LA CONVERSIONE PER COMPUTER**
- **F1 GP CIRCUITS: IL PRIMO HIT ITALIANO!!!**

SPECIALE COME PUBBLICARE IL VOSTRO VIDEOGIOCO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

MEGA DRIVE®

...A FORZA DI GIOCARE CON LE IMMAGINI...

Videogiocare con le immagini non ha più limiti!
Sega Megadrive, l'unica consolle con 16 bit.
La consolle Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi.
Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

INTERNATIONAL ICE HOCKEY porta nel tuo 16 bit il travolgente mondo dell'Hockey su Ghiaccio ! L'incredibile velocità delle azioni sulla pista di ghiaccio fa di questo gioco la più spettacolare simulazione di Ice Hockey mai vista finora. Sarai coinvolto nell'eccitazione del Match ! Farai parte del video- gioco di squadra piu'veloce di tutti i tempi !
Nel gioco: un giornalista sportivo che commenta in diretta gli incontri - replay delle azioni più avvincenti - possibilità di salvare su disco i momenti più belli del match - scontro diretto fra due giocatori - potrai variare a piacimento le tattiche di gioco - le vere regole dell'Hockey su Ghiaccio riportate sullo schermo - possibilità di modificare il tipo di controllo del gioco - potrai giocare nel campionato a tre divisioni, combinare incontri amichevoli, registrare su disco l'andamento del campionato - e molto, molto altro ancora !!!

Disponibile per:
Commodore Amiga £. 35.000
Atari ST £. 35.000

IMPULZE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

ACTRAISER (SUPER FAMICOM)	PAG.46-47-48
AFTER BURST (GAMEBOY)	67
ALDYNES (SUPER GRAFX)	92
AZTEC ADVENTURE (MASTER SYSTEM)	90
BACK TO THE FUTURE III (AMIGA)	28-29
BALLOON KID (GAMEBOY)	67
BATTLE STORM (AMIGA)	87
BAYOU BILLY (NES)	53
CANTON (AMIGA)	40
CHASE HQ (GAMEBOY)	67
CHASE HQ (MASTER SYSTEM)	90
CHUCK ROCK (AMIGA)	26-27
CLUEDO MASTER DETECTIVE (C64)	93
CONTINENTAL CIRCUS (AMIGA)	87
CONTINENTAL CIRCUS (SPECTRUM)	89
CYBORG HUNTER (MASTER SYSTEM)	90
DIPLOMACY (C64)	93
DEVILISH (GAME GEAR)	66
DOWNLOAD 2 (PC ENGINE)	45
DRAGON CRYSTAL (GAME GEAR)	66
DYNAMITE DUKE (MEGADRIVE)	49
ESCAPE FROM COLDITZ (AMIGA)	87
EYE OF THE BEHOLDER (AMIGA-PC)	34-35
F1 GP CIRCUITS (AMIGA-C64)	41
FANTASY ZONE: THE MAZE (MASTER SYSTEM)	90
FINAL MATCH TENNIS (PC ENGINE)	56-57
GEM'X (AMIGA)	87
G-LOC (GAME GEAR)	64
GODS (ST)	32-33
GREAT GURIANOS (C64)	93
GREAT GURIANOS (SPECTRUM)	89
HEAD BUSTER (GAME GEAR)	66
HILL STREET BLUES (AMIGA)	30
JOE MONTANA FOOTBALL (MEGADRIVE)	86
JUDGE DREDD (AMIGA)	87
KICKBALL (PC ENGINE)	92
KWIRK (GAMEBOY)	67
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION (GAME GEAR)	64
OVERRIDE (PC ENGINE)	92
PASSING SHOT (C64)	93
PASSING SHOT (SPECTRUM)	89
POP BREAKER (GAME GEAR)	64
PSYCHIC WORLD (GAME GEAR)	66
RC GRAND PRIX (MASTER SYSTEM)	90
ROBOCOP (GAMEBOY)	67
SCOOBY AND SCRAPPY DOO (SPECTRUM)	89
SD GREAT BATTLE (SUPER FAMICOM)	50
SEARCH FOR THE KING (AMIGA)	22
SECRET OF THE MONKEY ISLAND (AMIGA)	38
SKI OR DIE (AMIGA)	87
SPARTAN X (GAMEBOY)	66
SPEEDBALL (MASTER SYSTEM)	54-55
SPINPAIR (PC ENGINE)	44
SPOT (AMIGA)	36
SUPERCARS 2 (AMIGA)	39
SUPER LEAGUE BASEBALL (MEGADRIVE)	86
SUPER REAL VOLLEYBALL (MEGADRIVE)	86
THE SYSTEM 3 PREMIER COLLECTION (C64)	93
TOKI (AMIGA)	24-25
TV SPORT FOOTBALL (PC ENGINE)	92
ULTIMATE TIGER (MEGADRIVE)	86
VIZ (AMIGA)	87
WONDERBOY (GAME GEAR)	65
Y'S III (PC ENGINE)	92
ZILLION (MASTER SYSTEM)	90

POSTA 14
Come rivelare alcuni inquietanti arcani e ospitare i progettisti più idioti...

NEWS 18
Le ultime novità videoludiche da tutto il mondo.

HOME COMPUTER 22
Le recensioni delle più recenti produzioni italiane ed estere.

BYTESIZE

MEGADRIVE	86
AMIGA	87
MASTERSISTEM	88
SPECTRUM	89
PC ENGINE	92
C64	93

GIUGNO 1991 N°6

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Simone Crosignani, Andrea Fattori
Paolo Cardillo, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. (02) 99042379 - 99042460
Fax (02) 99042386

Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 35.200 *
Estero	L. 70.400 *

* Sino al 31/03/91

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

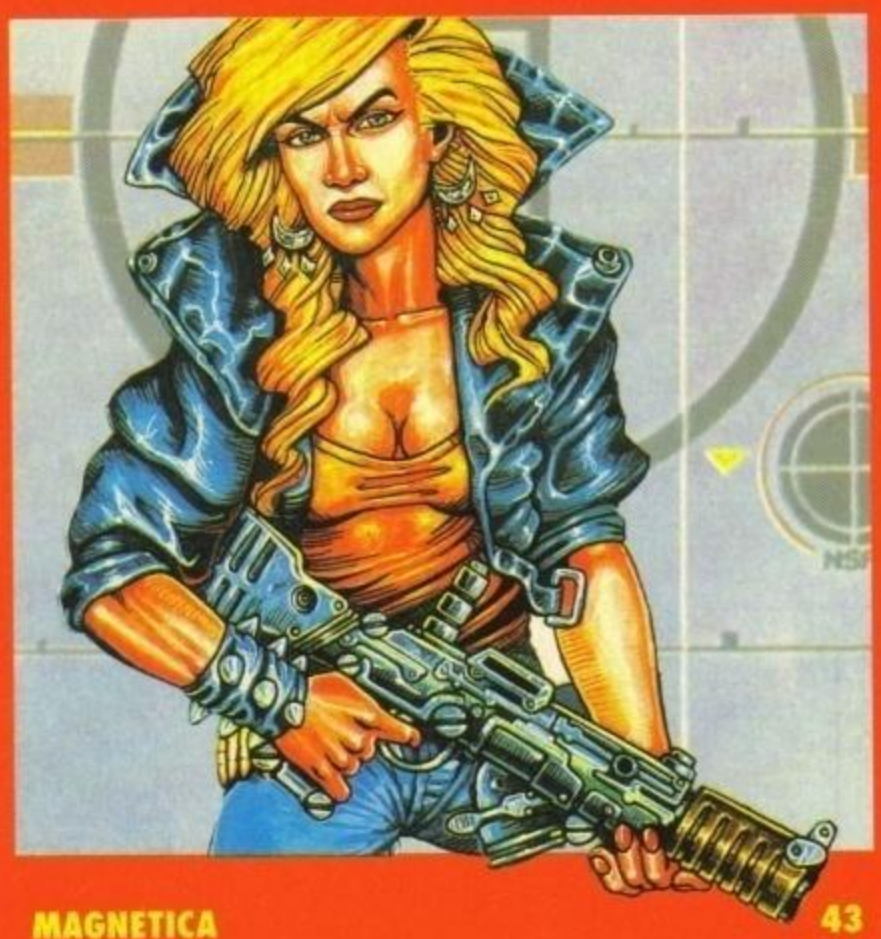
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IARIO

INTERVISTE

COME NASCE UN VIDEOGIOCO 61
Abbiamo chiesto a 20 autori come si fa a pubblicare il proprio videogioco.



MAGNETICA 43
Ecco gli autori del primo CVG HIT italiano.

CONSOLE 44
Se è su cartuccia, noi l'abbiamo recensito in queste pagine!

SUPER FAMICOM 51
E' incredibile! Se volete la più potente console del mondo a casa vostra basta leggere qui...

DIVERTIMENTO PORTATILE 64
Le recensioni di Simon e uno speciale sul Gamegear della Sega.

PLAYMASTER 69
Mille trucchi per soggiogare ogni gioco e... la ricetta del sorbetto di fragole!

IN SALA GIOCHI 74
Un'anteprima dei prossimi successi della Atari e della Konami e l'intervista a un videocampione.

FAR OUT 95
Fra i mille vantaggi della provincia, c'è anche la possibilità di prendersi a spadate...

BOARD GAMES 96
In esclusiva mondiale... il gioco di ruolo di Dylan Dog!

E IN INGHILTERRA... PAUL GLANCEY

Guardatelo bene, perché questa è l'ultima volta che pubblichiamo le foto dei redattori inglesi! Fra le caratteristiche peculiari di questo ragazzo, va riscontrata l'assoluta mancanza del labbro superiore e l'immensa inettitudine nel giocare ai videogames con più di due sprite su schermo alla volta. Un vero

JON BILLINGTON

E questo da che pianeta viene fuori? Scherzi a parte, siamo davvero felici di non dover più trovarci di fronte certe facce come quella qui sopra! Dal prossimo numero solo ritratti dei mascolinissimi e affascinanti redattori italiani! Certo, Jon potrà piacere alle fans (e ai fan, non si sa mai) dei Simply Red per la sua somiglianza con il leader del sopracitato gruppo, ma per il resto è proprio un ere alieno...

RICHARD LEADBETTER

Avete presente il tipico secchione a cui si tirano i cancellini, si rovescia lo sbianchetto nella cartella, si incolla l'astuccio al banco, presente in ogni classe scolastica che si rispetti? Ecco, Richard è proprio un esemplare di quella martoriata specie in via d'estinzione. Il bello è che lui pensa di essere un semidio e va in giro a dire a tutti quanto è figo! Ma pussa via brutta bertuccia...

ROBERT SWAN

Tipico discorso di Robert: "Cioè, tipo, cioè, non è che ciai un millino, cioè, che mi devo comprare il biglietto del tram. Cioè, dai, ah, non è che ciai anche una sigaretta, dai..." Avete capito il soggetto? Sfortunatamente dal prossimo numero Rob non farà più parte del team di C+VG: non che ci dispiaccia più di tanto, intendiamoci, solo ci dispiace non aver più nessuno da piglia-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Ricordate che il mese scorso avevo fatto un accenno ai molti miglioramenti che abbiamo in progetto per C+VG? Beh, a soli trenta giorni di distanza posso già presentarvene qualcuno!

Il primo è l'arrivo in redazione di un mito fra i recensori di videogiochi: Paolo Cardillo. I suoi primi articoli sul tema risalgono addirittura al lontano 1984, e oggi è uno dei più grandi esperti italiani del settore. In passato abbiamo già lavorato insieme, e posso garantirvi sin da ora che la professionalità di Paolo contribuirà molto positivamente alla qualità sempre più alta della rivista.

Per gli amanti dei giochi di ruolo e da tavolo, da questo mese sarà con noi anche Andrea Fattori, ottimo master e voce autorevolissima per tutto quel che riguarda i giochi di società: il suo primo contributo riguarda l'attesissimo gioco di ruolo di Dylan Dog, che abbiamo avuto in esclusiva mondiale!

La terza importantissima novità è a pagina 51 e vi permetterà di vincere ogni mese una console giapponese: basta spedire una pagina, e potreste vedervi consegnare una supermacchina da gioco direttamente a casa vostra! Questo mese cominciamo con il Super Famicom, poi chissà...

Mi sembra proprio che possiate avere di che essere contenti, ma se non vi basta ancora, aspettate il prossimo numero! Ci sono un sacco di progetti top secret, ma posso già anticiparvi che entrerà a far parte della nostra redazione anche il mitico Marco Auletta e che gli amanti dei concorsi avranno una bella sorpresa! Con C+VG, come potete trovare di meglio?

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

Wow! Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

Mah... Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È l'ora della punizione! Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

SOFT MAIL

NOVITÁ

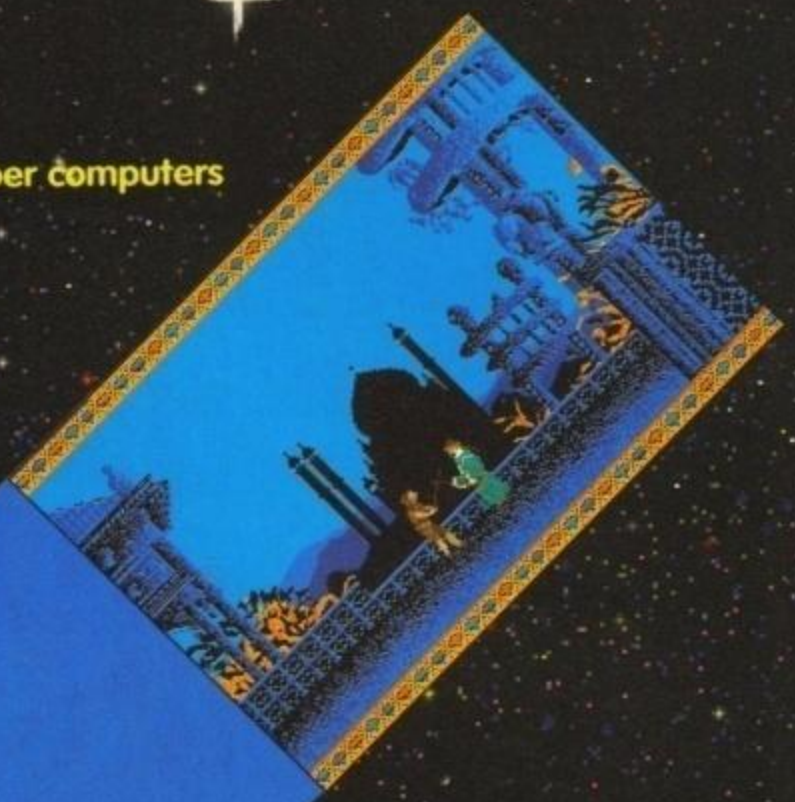
AMOS 3D & **Compilatore** (Amiga)
Captain Hook (vari)
Cybercon III (16 bit)
Dungeon master (IBM)
Elite Plus (IBM)
Femme fatale (Amiga, IBM **VM18**)
Flight of the Intruders (Amiga, IBM)
F15 Strike Eagle II (Amiga, ST)
F16 Falcon V3 (IBM)

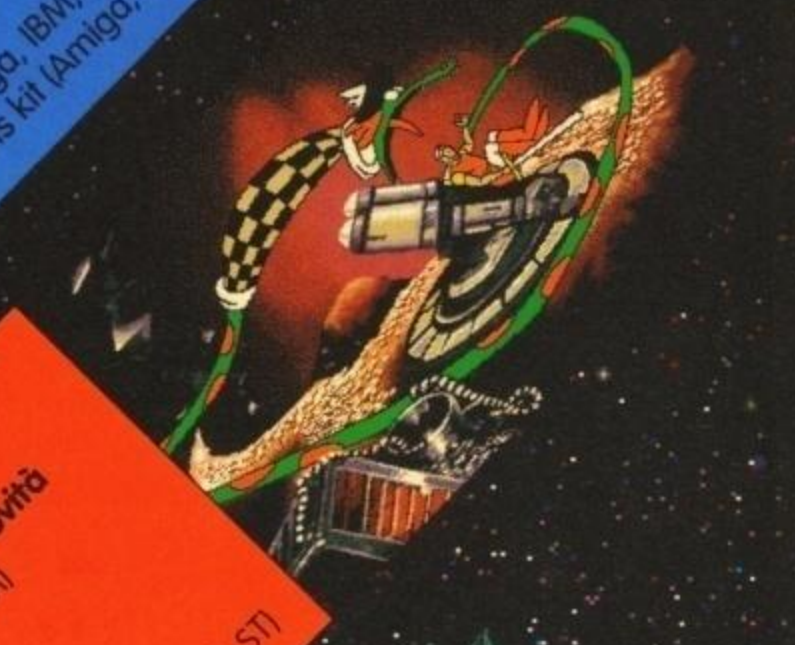
F29 Retaliator (Amiga, IBM)
Gunship 2000 (IBM)
Hero's quest II (Amiga, IBM)
Kick Off II data disks (vari)
Luftwaffe (IBM)
Railroad tycoon (Amiga, IBM)
Supremacy (C64)
Wonderland (Amiga, IBM, ST)
3D Constructions kit (Amiga, ST)

ARCADE

Aliens III (vari)
Armourgeddon (Amiga, ST)
Atomino (vari)
Billy the kid (16 bit)
Canton (Amiga 1Mb)
Educativi Disney 2/6 anni (vari)
FI GP Circuit (vari)
Gauntlet III (vari)
Gods (Amiga, ST)

Last Ninja III (vari)
Lemmings (Amiga, IBM)
Hint & Tips delle ultimissime novità
Over the net (Amiga, C64, IBM)
Predator II (vari)
Super Monaco GP (vari)
Terminator II (vari)
Warm Up (vari)
4D Boxe, Driving, Tennis (Amiga, IBM, ST)





RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!

*** GAMEBOY * NES * SEGA ***
*** COMMODORE 64GS ***
*** CDTV ***

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 (FAX 031/300.214) o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como

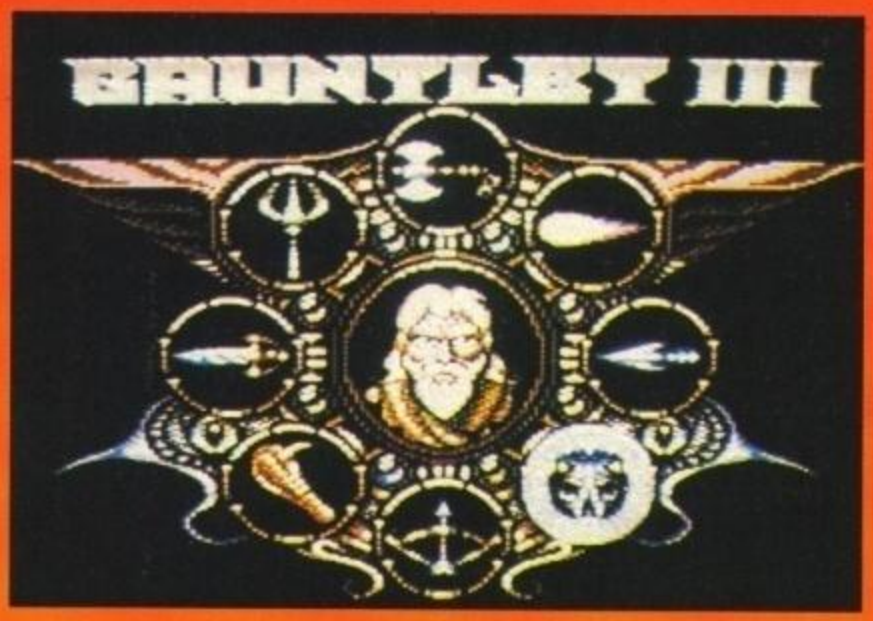
CVG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

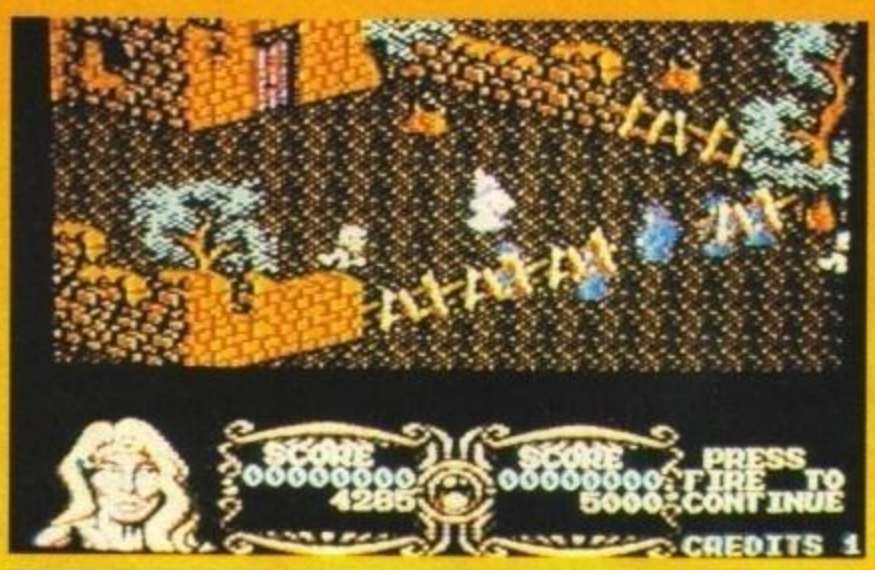


GAUNTLET III

US GOLD

Wow! Non ci può essere videogiocatore che non sappia quel che significhi giocare a *Gauntlet* - attraversare ogni tipo di labirinto, neutralizzare mostri malefici mentre si raccolgono chiavi, pozioni & cibo e si evitano insidiose trappole di ogni tipo. *Gauntlet II* era quasi lo stesso, ma con più mostri (incluso il mostro IT e un grandissimo drago sputafuoco) e trappole ancor più diaboliche. Ora arriva *Gauntlet III*, e le cose sono molto differenti...

Ora tutto si vede in prospettiva isometrica e ci sono non quattro eroi, bensì otto! A Thor il Guerriero, Thyra la Valkiria, Merlin il Mago e Questor l'Elfo si sono aggiunti quattro nuovi



valorosi avventurieri: Petras l'Uomo di Pietra, Neptune l'Anfibio, Dracolis la Lucertola e Blizzard l'Uomo di Ghiaccio! Ambientato nel mitologico mondo di Capra (tutta la redazione italiana: "aaah, aaah, iiihhh, uuuhhh, alla fine si dovrà sconfiggere un gregge in formazione alla *Space Invaders*, ah, ah, uh..."), vede due di questi eroi combattere in otto regni, blastando & raccogliendo durante il tragitto, liberando le terre dalle forze infernali che le abitano prima di confrontarsi con il Re Demone stesso!

I primi due *Gauntlet* (specialmente il mitico *Gauntlet II*) avevano non solo grafica e sonoro ottimi, ma erano anche immensamente giocabili, specialmente nelle versioni a 16-bit. Ora rimane solo da scoprire se il terzo capitolo è divertente e coinvolgente come i suoi due predecessori. Lo saprete solo leggendo la futura recensione di C+VG!

VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO
ST	PRESTO
C64	PRESTO
AMSTRAD	PRESTO
SPECTRUM	PRESTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMOUR-GEDDON

PSYGNOSIS

Tra poco sull'Amiga arriverà *Armour-Geddon*, una fantasticheria in 3D che vi pone ai comandi di sei differenti tipi di veicoli, ognuno con i propri pregi, difetti, armi & equipaggiamenti. La vostra missione (in caso accettiate di affrontarla) è reperire cinque parti di un'antica bomba al neutrone che vi servirà per distruggere un satellite laser orbitante. Detta così sembra facile, ma ogni sorta di nemico, per terra e per mare, cercherà di porre fine al vostro folle progetto di ricerca della bomba - e con un'irruenza mortale! Il tutto è molto schizoide, e l'intro in ray-tracing all'inizio del gioco è ancora più fantastica dei soliti super-cortometraggi della Psygnosis! L'unico dubbio che rimane è questo: il resto del gioco sarà pari all'intro o si tratterà di un altro caso di "bella grafica, peccato per il gioco"? Preparatevi a una recensione completa nei prossimi mesi per avere la risposta!

VERSIONE	DATA
AMIGA	GIUGNO

BIG RUN

JALECO

Ecco che le software house cominciano a interessarsi al Super Famicom: la Jaleco prosegue la tradizione con il suo gioco rallistico sulla Parigi-Dakar. Lo scopo del gioco è abbastanza semplice: bisogna gareggiare di quadro in quaddro contro il tempo & contro altri piloti - e arrivare primi al traguardo. Esaurite il tempo e sarà la fine!

Non sembra niente male, anche se il coin-op non era esattamente il massimo: un'altra delle tante corse in macchina con buona grafica. Rimane solo da vedere se la Jaleco è riuscita a migliorare il gioco, ma sarà difficile che riesca a raggiungere i livelli di cose come *F-Zero*. Per la recensione completa non perdetevi il prossimo numero di C+VG.

VERSIONE	DATA
SUPER FAMICOM	GIA' DISPONIBILE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

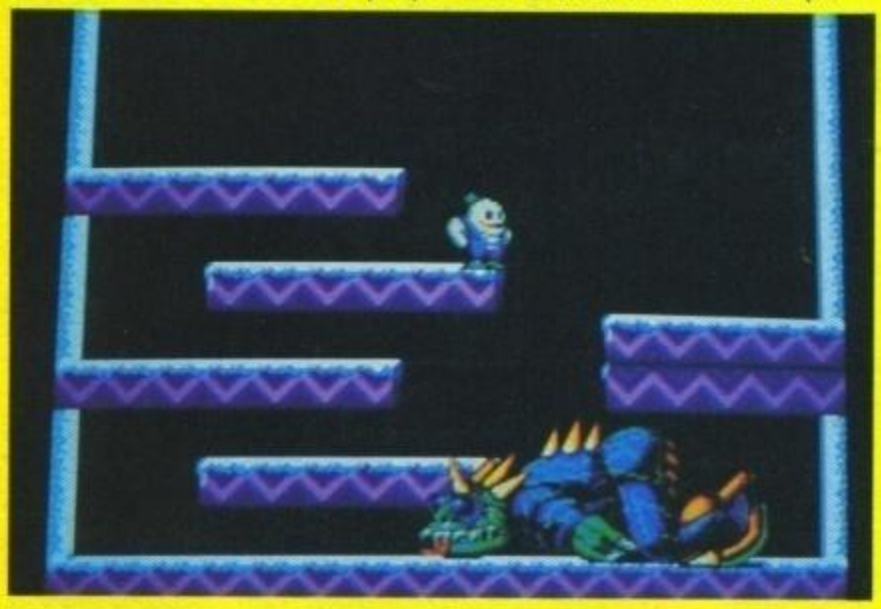
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

SNOW BROS

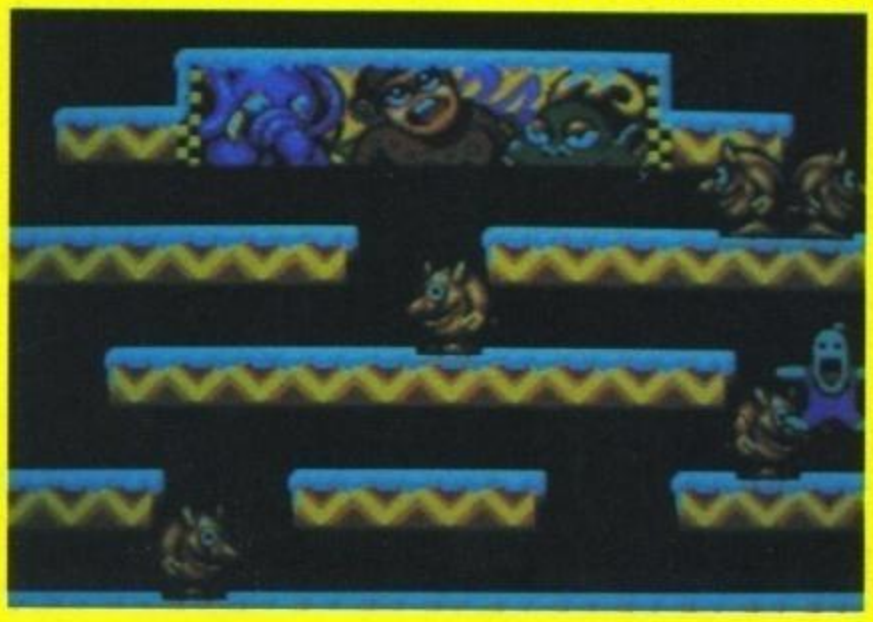
OCEAN

Qual è la differenza tra un pupazzo di neve e una pupazza di neve? Le palle di neve! (il famoso finissimo humour inglese - Ed) Okay, okay, cavolate a parte, sappiate che quell'umida sostanza bianca che dà tanta pena alle Ferrovie Statali è la protagonista dell'ultima fatica della Ocean e fa parte della lunga serie di conversioni da bar "tenerose". Tratto dal bellissimo ma stranamente poco conosciuto coin-op della Toaplan, *Snow Bros* vi pone nei panni di un simpatico pupazzo di neve il cui scopo nella vita è attraversare 50 livelli di piattaforme in stile *Bubble Bobble*. E naturalmente un incredibiliardo di cattivi si propone di scaldare l'ambiente (in tutti i sensi), ma il nostro eroe surgelato li può blastare con una pistola spruzzaneve - che trasforma ogni nemico in una gigantesca palla di neve da spiaccicare contro il muro per fare un po' di punti!



VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA
ST	NON COMUNICATA
C64 CART	NON COMUNICATA
AMSTRAD CART	NON BATTEZZATA
SPECTRUM	NON CRESIMATA

Abbiamo dato un'occhiata alla versione di pre-produzione (programmata dai responsabili della superba conversione di *Pang*), e sinceramente pensiamo che questo gioco potrebbe essere il *Rainbow Islands* di quest'anno - ha un bellissimo aspetto, con grafica e sonoro praticamente identici al coin-op! Come sarà la versione finale ve lo diremo nella completa recensione del prossimo numero di C+VG - non perdetevelo!

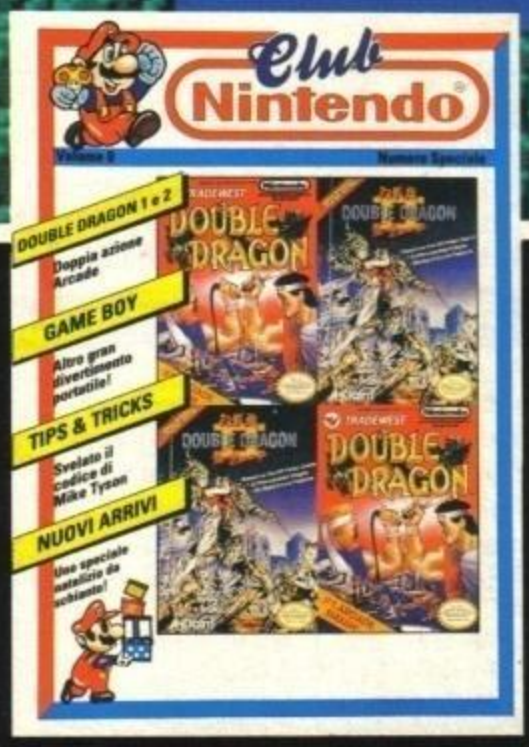


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Club Nintendo®

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

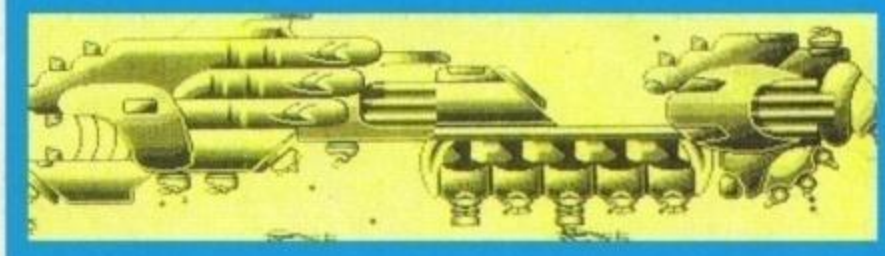
PREVIEW

R-TYPE

IREM

Dopo quel che sembra un'eternità, la versione Game Boy del superblastoide della Irem è pronta per assillarci anche in treno! Per tutti quelli che non lo sapessero - vergognatevi! - *R-Type* vi pone ai comandi del migliore astrocaccia da guerra, l'R-9. Il vostro scopo è quello di insinuarvi sino al cuore dell'Impero di Bydo e mettere a ferro e fuoco tutto quello che vi si para davanti al naso! I power-up e le armi aggiuntive sono lì per essere raccolte, ma pronti a contrastarvi ci sono anche alcuni dei più grossi e mortali guardiani di fine livello mai concepiti!

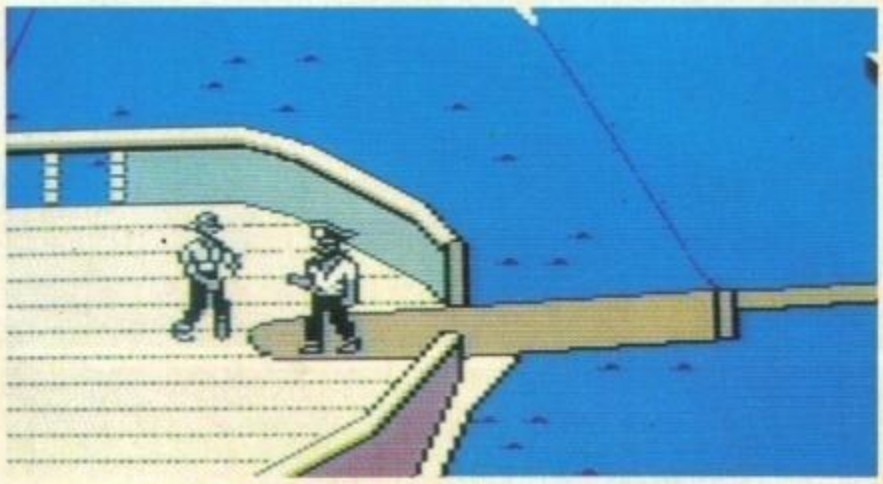
Come potete vedere la grafica è assolutamente da infarto e incredibilmente simile a quella del coin-op - ed è un' impresa, visti i limiti grafici del Game Boy. Se i programmatori sono riusciti a conservare la meravigliosa giocabilità della sala giochi, potrebbe imporsi come il miglior prodotto per Game Boy per un bel po' di tempo! A risentirci sul prossimo numero di C+VG per la recensione completa!



VERSIONE	DATA
GAMEBOY	IMPORTAZIONE PARALLELA

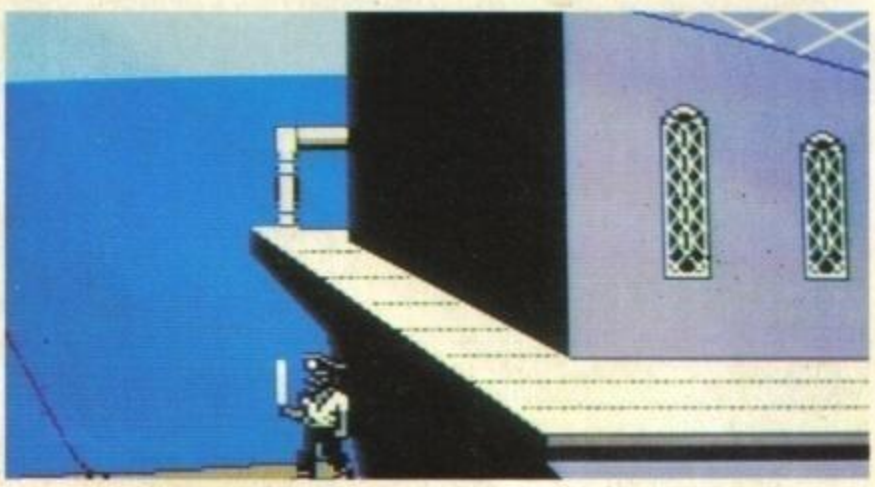
SKULL AND CROSSBONES

TENGEN



Har, har, miei prodi, issate le vele e fate attenzione! Nuovo nella lunga serie domarkiana delle conversioni dai coin-op Atari, questo gioco vi vede nei panni del Guercio e di Cane Rosso, due deprecabili lupi di mare impegnati nel recupero del loro patrimonio (illegittimo) dalle grinfie dello "Stregone Malefico" (brrrr!). Stregone che, tra parentesi, non lascerà correre la cosa - oh no - scaricherà anzi tutto il suo potenziale bellico su di voi sotto forma di malefici tagliagole, assetati di sangue!

Come potete immaginare, questo significherà un sacco di azione scellerata per otto livelli mentre si salvano giovinette, si raccolgono cibo e rum & ci si dà al saccheggio. Come si amalgama tutto questo nel gioco? Beh, lo scoprirete comprando il prossimo numero di C+VG! E ora tutti insieme:"Quindici uomini su una cassa da morto, yo ho ho e una botte di rum..."



VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO
ST	PRESTO
C64	PRIMA
AMSTRAD	PRESTO
SPECTRUM	PRESTO

http://www.oldgamesitalia.net/

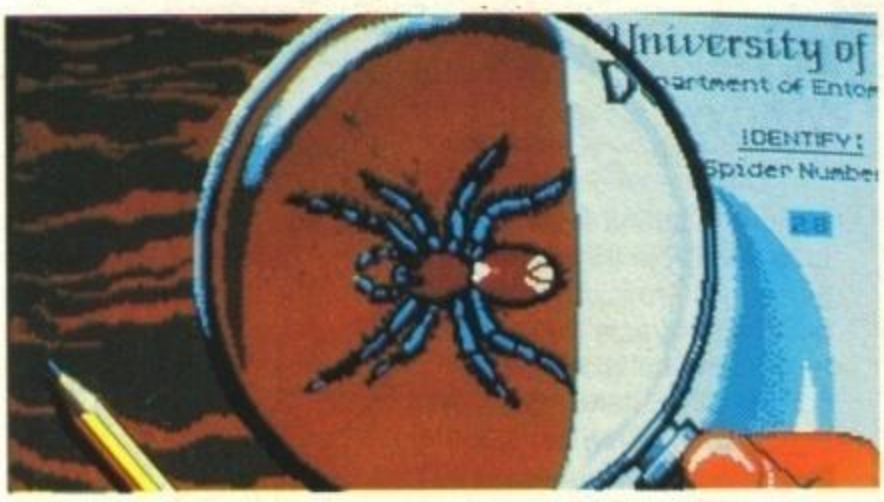
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

ARACHNOPHOBIA

Basato sul recente film spielberghiano pieno di aracnidi (ragni), *Arachnophobia* ruota attorno alle "imprese" di un ragno velenoso del Sudamerica, che capita in una regione degli Stati Uniti densamente popolata. Qui, questo grosso mostro si accoppia con dei ragni (anzi, delle ragne - Ah ah ah...) del luogo, dando vita a una stirpe assassina di inarrestabili, velenosi otto-zampe! Belle notizie, eh? Comunque, il Ministero dell'Agricoltura americano, dopo aver tentato di tutto per arrestare questo flagello, chiama la McLintock Disinfestazioni, detentrice del brevetto del *Toxi-Max* - il solo insetticida spray capace di eliminare i ragni senza fondere la crosta terrestre!



Il vostro compito, quale migliore disinfestatore, è di spazzar via i letali ragni del Sudamerica e di por fine a questa piaga ispezionando case, scuole, uffici, fienili e cimiteri, dando battaglia a migliaia di aracnidi assassine e portando in salvo i cittadini intrappolati! Tutto in un giorno di lavoro per il solito onorario di disinfestatore, che ve ne pare? Comunque se la Disneysoft riuscirà a mantenere il livello di suspense del film combinandolo con un gioco dalla buona grafica e giocabilità, potrebbe avere tra le mani un sicuro successo.
L'appuntamento è ai prossimi mesi sulle pagine di CVG.

VERSIONE	DATA
AMIGA	ENTRO BREVE
ST	ENTRO BREVE
PC	ENTRO BREVE
SPECTRUM	ENTRO BREVE
C64	ENTRO BREVE
AMSTRAD	ENTRO BREVE

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - telefono 039/744164

Amiga 500 (conf. completa)		L. 719.000
Amiga 2000 (conf. completa)		L. 1.600.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.		L. 190.000
Espansione 512K Amiga c/clock e disconnect		L. 130.000
Espansione Amiga 500-1000 est. 2 Mb		L. 450.000
Monitor colore AMIGA/PC/C 64 ecc.		L. 490.000
Stampante c/doppia interf. AMIGA-C. 64-PC		L. 395.000
Stampante a getto d'inchiostro 1270 AMIGA/PC		L. 420.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da	L. 150.000
Handy Scanner per Amiga		L. 490.000
Penna ottica AMIGA/C. 64 con programma		L. 35.000
Mouse AMIGA		L. 59.000
Mouse ottico AMIGA o PC		L. 95.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD/ATARI		L. 95.000
Modem esterni per AMIGA e PC		L. 350.000
Scheda Janus XT con drive da 5" 1/4		L. 490.000
COMMODORE 64 NEW		L. 250.000
Registratori per C. 64	da	L. 59.000
Regolatore elettr. testine registr.		L. 19.000
Duplicatore cassette registr. C. 64		L. 18.000
Disk drive 1541 II per Commodore 64		L. 350.000
Cartucce sprot. copy. veloc. multifunzione		L. 65.000
Kit puliscitestine Drive 3" 1/2 - 5" 1/4		L. 15.000
Dischi 5" 1/4 df. dd - 3" 1/2 df. dd		L. 1.000
Joystick c/cloches BAR manuale		L. 9.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomica		L. 10.000
Joystich c/3 spari + autofire		L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches		L. 25.000
Joystick con leva acciaio		L. 20.000
Joystick MOUSE digitale a sensori		L. 45.000
Cavo sdoppiatore Joystick-Mouse x Amiga		L. 19.000
Sistema AT 286 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.200.000
Sistema AT 386 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.790.000
Drive PC XT/AT int. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 125.000
Drive PC XT/AT ext. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 225.000
Hard disk 40MB. 5" 1/4 o 3" 1/2 XT o AT		L. 575.000
Scheda EGA 640 x 480 comp. EGA, CGA, MDA,HERCUL.		L. 125.000
Scheda EGA 1024 X 480 comp. EGA, CGA, MDA, HERCUL.		L. 150.000
Scheda VGA 800 X 600 comp. VGA, EGA, CGA, HERCUL.		L. 145.000
Scheda VGA 1024 X 768 Mb 1 per PC XT, AT, PS2		L. 290.000
Scheda XT, AT, Multi I/O Parallela Seriale Giochi		L. 29.000
Scheda Giochi XT, AT con 2 porte Joystick		L. 29.000
Vasta gamma di Joystick per PC XT, AT	da	L. 19.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA + Software		L. 350.000
Mouse PC XT, AT, PS2 con software		L. 45.000
Mouse otttico PC XT, AT, c/tappetino + software		L. 95.000
Nastri per stampanti di ogni tipo		Telefonare
Copricomputer Plexiglas per PC, Amiga, C. 64 ecc.		Telefonare
Portadischi 3" 1/2 e 5" 1/4 da 10 a 200 pz.	da	L. 4.500

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc...

Per avere la LISTA dei giochi per il tuo computer o video games, invia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 MONZA - allega un francobollo da L. 750. = e ti verrà subito spedita.

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

Posta decisamente anomala, questo mese. L'abbonamento per la lettera del mese lo vincono gli incredibili BovaByte con la lettera che trovate in fondo alla rubrica, mentre i lettori più seri ricevono soprattutto risposte collettive. Fatevi sotto: se scriverete qualcosa di interessante un posto da noi lo troverete sempre!

E RIDAJE!

Cara redazione,
vorrei sapere quando uscirà il gioco di Ken il Guerriero per il mio computer e se la conversione è stata fatta dalla versione giapponese o quella americana (con la violenza censurata).
Un Sacco di Gente

Questo mese ho ricevuto 131 lettere in cui i lettori di tutta Italia si ponevano questo angosciante quesito. Vi giuro che, nonostante mi piacciano molto le cose giapponesi, non avrei mai creduto che un gioco di quel genere destasse tanto interesse!

Ma vediamo di chiarire una volta per tutte come stanno le cose. Il gioco che ha come protagonista Kenshiro si intitola *Final Battle* ed è prodotto dalla Elite basandosi sull'omonima cartuccia per Megadrive. Il programma sarà disponibile per ogni computer e in ogni formato, ma non si sa ancora se la versione da cui è stato tratto sia quella nipponica o statunitense.

Nel primo caso potremo gustarci teste che esplodono, gente che si squaglia come gelato e i nomi originali dei protagonisti, mentre nel secondo i nemici si limiteranno a volare fuori dallo schermo quando vengono colpiti, i mostri di fine livello saranno blu o verdi per simulare un'origine aliena e i nomi e la vicenda verranno cambiati tragicamente; Ken potrebbe chiamarsi Aarzak e il suo scopo rischia di diventare quello di dimostrare la superiorità del kung-fu sul karate! Se l'idea vi fa particolarmente schifo, sappiate comunque che ci sono buone speranze che la conversione sia "quella buona", dato che di un altro gioco convertito da Megadrive dalla Elite è stata replicata la versione orientale.

E ora la buona notizia: se tutto andrà per il verso giusto, sul prossimo numero di C+VG potreste trovare la recensione del gioco completo! Contenti? Ora potete cominciarvi a preoccupare di come sarà il gioco di Ken sul Super Famicom...

VOLA AL CINEMA... WARE

Aiuto!
Sono disperato: ma davvero la Cinemaware è fallita per la pirateria? Che fine hanno fatto i suoi programmatori? E' possibile che non vedremo mai più quei meravigliosi giochi?
Matteo Furulli

La lettera di Matteo è solo una delle dozzine che si interrogavano sulla fine della famosa software house americana (questo mese siete stati tutti piuttosto monotoni!).

Anche in questo caso converrà riassumere le cose una volta per tutte: tanto per cominciare, vi confermo la notizia del fallimento della Cinemaware. OK, andate pure a piangere abbracciati al vostro orsacchiotto di peluche preferito: io vi aspetto qui.

Finito? Bene, perché adesso arrivano le buone notizie. Innanzitutto, sappiate che prima di chiudere la Cinemaware aveva quasi finito un paio di nuovi programmi che verranno completati e distribuiti dalla Mirrorsoft. Il primo si chiama *Rollerbabes* e tratta di uno sport ultraviolento giocato da belle ragazze su pattini a rotelle, mentre il secondo dovrebbe essere *TV Sports: Hockey*. Le date di pubblicazione non sono state ancora comunicate.

Lo staff della Cinemaware naturalmente non si è volatilizzato: i più importanti del vecchio gruppo si sono

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

infatti già riuniti sotto il nome Acme Interactive, e i loro prossimi giochi verranno pubblicati come sempre dalla Mirrorsoft, che potrebbe forse continuare a usare il marchio Cinemaware sulle confezioni. La differenza principale sarà nel tipo di produzione, che in futuro sarà rivolta principalmente alle console. La Acme Interactive sarà inoltre più piccola della Cinemaware, quindi è probabile che la frequenza con cui usciranno nuovi titoli diminuirà drasticamente.

Infine, un piccolo appunto. La Cinemaware non è fallita per colpa della pirateria (che comunque sarebbe meglio se scomparisse una volta per tutte), ma a causa di una lunga serie di investimenti azzardati nel settore CD-ROM che evidentemente è ancora troppo sperimentale per poter essere seriamente preso in considerazione dalle software house.

BRUTTI BASTARDI

Vi scrivo per dirvi che siete dei brutti bastardi che non capiscono un (BEEEP!) di videogiochi. Continuate a dire che il Super Famicom è la console più bella del mondo, ma lo fate solo perché siete pagati dalla Nintendo: io ho il Megadrive, e mi in(BEEEP!) sempre quando vi leggo perché dite che i giochi per la mia console fanno schifo! In realtà a voi basta che ci sia il marchio Nintendo per dire che una cosa è bella, anche se in realtà sono delle (BEEEP!) tremende! Per questo motivo non comprerò più la vostra rivista, e sto convincendo tutti i miei amici che siete degli (BEEEP!) che non meritano i nostri soldi...

Ludovico Pettini

La lettera va avanti per un pezzo su questo tono. Mi sembra evidente che un tipo così non meriti particolare attenzione, ma vorrei cogliere l'occasione per spiegare una cosa ai nostri lettori.

C+VG non è pagato da nessuno per dire o non dire quel che ogni mese vi proponiamo. Ogni volta che recensiamo un gioco, una console o qualcos'altro ancora cerchiamo di essere il più obiettivi possibile, spesso correggendo le votazioni provenienti dall'Inghilterra. Per questo motivo, se avete l'impressione che una macchina venga trattata meglio di un'altra è solo per via di una superiorità tecnica e qualitativa (e comunque non mi sembra che il Megadrive sia mai stato considerato negativamente!), non certo per simpatie personali. La cosa è vera anche per i prodotti di alcune software house: se ce l'abbiamo particolarmente su con Domark, Tengen e Tiertex (tanto per citare qualche nome) è solo perché i loro giochi sono delle solenni porcherie!

Detto questo, se qualche nostro lettore romano conosce Ludovico è pregato di riferirgli il seguente messaggio: "Non ci hai fatto male, faccia di maiale! Non ci hai fatto niente, faccia di serpente!" & "Chi lo dice sa di esserlo!"

NON APRITE QUELLA BUSTA

Ebbene sì, purtroppo è tornato! In diretta da oltre il confine dell'umorismo, ecco le atroci gag del vincitore del premio "Ma siamo scemi o no?" di giugno:

"Ci sono due dune nel deserto. Una dice sconsolata all'altra... 'Speriamo che arrivi qualcheduno!'"

"Gli americani sono ameribestie che fanno 'Ameribau! Ameribau!'"

Lorenzo Capello

IL RICETTACOLO DEI CLUB

Commodore +4
Luca Carrafiello, V. della Repubblica 21, 84096 Montecorvino Rovella (SA)
Console
Luca Ferri, V. Pietro Ruggeri 12, 24100 Bergamo
Qualsiasi tipo di videogiochi
Ottorino Papini, V. Propositura 5, 52031 . Anghiari (AR)

SUPERNINTENDO/ MANIACO

Spett. Redazione,
Mi chiamo Andrea e sono da anni un fiero possessore di una console Nintendo NES. Con Mario, Link e gli altri personaggi dei giochi Nintendo mi sono divertito per molto tempo, ma leggendo la vostra rivista mi sono deciso a comprare il Super Famicom, che penso sia la console più bella del mondo. Adesso vorrei sapere però se la posso collegare al mio televisore e dove posso trovarla. Vi prego rispondetemi! Ora che sono diventato un supernintendomaniaco devo sapere tutto della mia futura console.

Andrea Balin

Il Super Famicom si può collegare senza problemi a un qualsiasi televisore o monitor con presa SCART.

Se il tuo televisore non dovesse possedere questa presa, non ti devi comunque preoccupare: sono in vendita appositi adattatori, oppure ti puoi rivolgere a un tecnico che eseguirà delle semplici modifiche permanenti al cavo della console. Per acquistare la console ti puoi rivolgere a uno dei molti negozi che fanno pubblicità sulle nostre pagine, oppure puoi (con un pò di fortuna) vincerla con il concorso che trovi su questo stesso numero. Per partecipare basta compilare l'apposita pagina, tagliarla

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

OFFERTA PER I LETTORI

A 500 MEGA
(Amiga 500 + Espansione 512K originale)
Lit. 839.000

PC 80286 VGA
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 Floppy Disk Drive H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse)
Lit. 1.969.000

PC PHILIPS 3238-044
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 FDD H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse, MS-DOS 4.01)
Lit. 2.369.000

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(le fotocopie non valgono!) e spedircela: se poi vuoi aumentare le tue possibilità di vincita, basta comprare qualche altra copia di C+VG e inviare più pagine - noi non ci offendiamo di certo!

ECCO LA MIA IDEA SCEMA PER CONSOLE

L'appello lanciato qualche mese fa ha ottenuto finalmente risposta. I primi a farsi vivi sono stati naturalmente i rovinatissimi BovaByte, che alcuni di voi ricorderanno di avere già letto altrove. Per gli altri, ricordo che questi misteriosi figuri realizzano un'altrettanto misteriosa rivista intitolata *Bovabyte - La rivista per chi di computer non ci capisce un tubo*. Purtroppo, non ho potuto riprodurre le "geniali" illustrazioni: la parola ai BovaByte!

Salve a tutti, lettori di C+VG di tutta Italia. Invitati dall'idea del juke box per NES e Megadrive apparso qualche mese fa, abbiamo deciso di proporvi alcune interessanti periferiche che potrete collegare alla vostra console o al vostro comp! (e CHI, se non NOI, i Demenziali per antonomasia, poteva avere idee simili?) (TUTTI! NdPastore)

LYNX OP (t)
(Marchio Taroccato)
Iniziamo subito con questa splendida periferica che permetterà al Lynx di offrirvi emozioni da sala giochi. Il LYNX OP consiste di un cassone dotato di particolari accorgimenti tecnici in grado di potenziare fisicamente il vostro portatile. Il cassone è del tutto simile, esteriormente, a un coin-op, con l'unica differenza di una fessura sotto la sporgenza dei comandi, in cui dovrete inserire il Lynx. Il joystick presenta delle terminazioni che si sovrappongono a mo' di dito al pad della consolina Atari, mentre un sistema di specchi riflettenti coadiuvati da alcune lenti di ingrandimento proietteranno l'immagine originale su uno schermo, ingrandita fino a 14 pollicioni e 13 mignolini. E' un affare! Costa solo 4.500.000 lire e se lo comprerete vi verrà dato in omaggio il Game Boy Emulator sulla cui descrizione vi rimandiamo a più avanti.

BOSKAIOL NES (d)
(Marchio Deforestato)
Eccola! Finalmente importata dal Canada la cartuccia che farà felici tutti i taglialegna d'Italia. La cartuccia per il Nintendo

presenta un cavo da collegare via MIDI alla vostra sega elettrica. Il software, invece, visualizza sullo schermo alcuni indicatori fra cui il numero di alberi tagliati, il diametro del tronco dell'ultimo di essi, lo stato dei dentini della sega elettrica e un indicatore di errori. Così, se vi mozzerete un braccio per sbaglio, potrete accorgervene comodamente guardando lo schermo. Solo 1.500.000 lire, buono sconto di lire 10 se comprate anche la sega.

UNIVERSAL MEGADRIVER (m)
(Marchio Meccanicizzato)
Questo splendido kit vi permette di rendere il vostro Megadrive perfettamente compatibile col modello giapponese.
Consiste in una lima di precisione e in un cacciavite. Costa Lit. 2.000.000 ma è disponibile la versione economica (martello e scalpello) a metà prezzo.

GAME BOY EMULATOR (i)
(Marchio Irriso)
Disponibile in versione LYNX e GAME GEAR, è un secondo schermo da sovrapporre a quello originale. La sua facoltà è quella di ridurre ulteriormente le dimensioni delle immagini e di restituirle in bianco e nero. Ciò non renderà assolutamente compatibile il vostro portatile con le cartucce del piccolo Nintendo, ma al prezzo di 2.500.000 lire, se lo comprerete, ci arricchirà (in tutti i sensi) di un nuovo, affezionato cliente.

PRESEGNOSEOLOGICHE (e)
(Marchio Elettrizzato)
Sono particolarmente utili per togliervi dalle balle gli amici eccessivamente noiosi che vi chiedono in continuazione di farli giocare con la vostra console, anche se dite loro: "Non funziona, è rotta!". Di queste particolari prese esistono due versioni, e costano entrambe Lit. 5.000.000:
-Mod 676/nolight "PRESA FINTA": collegando la vostra console a questa particolare presa (che impedisce di fatto il passaggio della corrente), la vostra console non si accenderà manco se piangete in marziano. Il vostro amico si convincerà che è veramente rotta e non vi romperà più le scatole.
-Mod 344/Aaargh! "PRESA (TROPPO) VERA": collegandola a rete, trasformerà la corrente a 220V in una potente scarica da 10000V che fulminerà all'istante l'amico rompiscatole il quale, dopo che l'avrete irriso con uno sprezzante e ironico "Te l'avevo detto, che era rotta!", non vi ossessionerà più. Definitivamente. C'è sì il rischio che la console si rompa, ma la tranquillità e la pace non hanno prezzo, vi pare?
NB: Se non avete ancora capito perché si chiamano "Prese Gnoseologiche", poco male: non lo sappiamo neanche noi!

MAMMA EMULATOR (u)
(Marchio Uffaaah!)
Se vi manca una madre scassaballe: eccezionale, emula la madre di DGS. Attenzione! Quando si instaura nella memoria è peggio di un virus! Con le conoscenze attuali è impossibile rimuoverla. Interrompe le vostre migliori (e non solo) partite e vi dice con molta delicatezza: "Peeezzo di SOMARO! Và a studiare!". Per voi e solo per voi: GRATIS!

MEGADRIVE MS DOS (p)
(Marchio Professionale)
Programmata per voi dal Pastore, il nostro esaltato, pazzo, allupato ecc ecc di redazione, questa cartuccia implementa il famoso sistema operativo sulla vostra console. Ma a cosa potrà mai servire l' MS-DOS al Megadrive? Semplice, A NIENTE! Però, così è "Più Professionaaaaleeeeh!".

UN MEGAGRAZIE
Alle ditte FURTURA e TAROKKHARD
per averci gentilmente prestato il materiale (e a quei due pazzi di BovaByte che hanno così aiutato C+VG a calare le vendite)
Pensated, Scritted and Battuted on The Uord Processor da GMP, DGS, Il Pastore & l'Amigo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA CHI CAVOLO...3

Continua la passerella dei nostri redattori. Ma ce n'è almeno uno normale?

PAOLO "LUDOVICO VAN" CARDILLO

Grado: Redattore
Base operativa: Milano, giungla d'asfalto.
Età: Il suo biografo dice 22, ma lui ricorda episodi di vite precedenti.
Giochi preferiti in assoluto: *The Sentinel*, *Captive*, *Emlyn Hughes International Soccer*, *Super Monaco GP* sul Megadrive, *Pro Tennis Tour 2*.
Frase preferita: "O miei drughi!", da associarsi a incitamento, sorpresa, contentezza, noia etc. etc.
Poteri speciali: Riuscire a mantenere la lunghezza di una traduzione dall'inglese identica a quella del testo originale, somigliare in modo impressionante (naah!) a Julian Rignall, essere la reincarnazione di Stanley Kubrick quando questi non è ancora morto.
Mi piace: Stanley Kubrick, la Juventus, poltrire, Lovecraft, la robo cyberpunk, lo stile biomeccanico di Hans Giger, Vittorio Sgarbi, la disco-music, le brune, le lasagne, i cartoni animati di Droopy.
Non mi piace: Le Tartarughe Ninja, quello che Fazio consiglia ai fast-food, i fumetti giapponesi, l'ultima generazione di cantanti italiani, lavorare troppo, mangiare pesce, svegliarmi presto.
Suoni preferiti: La colonna sonora di *Parallax* (che tutto dicono che è brutta solo perché non hanno mai sentito la parte finale), i Cure, gli Inxs, David Bowie (miticissimo l'ultimo tour!), la favolosa colonna sonora di *Arancia Meccanica*, il verso delle pecore di *Powermonger*.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Natale: Il tiein di *Arancia Meccanica* (sto scherzando), uno stipendio triplicato, il prossimo numero di C+VG già pronto, e vorrei che realizzassero una sballosissima versione cinematografica di *Neuro-*

FEDERICO "WIZ" CROCI

Grado: Redattore flipperista (o flippato?)
Base operativa: Bologna, sulle ridenti rive del Meloncello.
Età: 25
Giochi preferiti in assoluto: I flipper. Conosco molto meno i giochi per computer.
Frase preferita: ???
Poteri speciali: Possedere più di 190 flipper e un C64 Executive che scambierebbe solo con un fustino di Dixan.
Mi piace: I film Tommy e Tilt!, prima pellicola di Brooke Shields per cui pagherei qualsiasi cifra (lei interpretava una campionessa di flipper!); il Fantafestival di Roma e The Blues Brothers.
Suoni preferiti: The Who (dei quali naturalmente prediligo Tommy), James Taylor Quartet, Supertramps e Skiantos.
Cosa voglio per il mio compleanno: Il flipper Fireball della Bally (annata 1971).

TOP SECRET
TOP SECRET

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG NEWS

SPECIAL REPORT

SPECIA

E' QUESTO

Qualche mese fa è stato presentato ufficialmente il primo sistema ludico in realtà virtuale. Noi di C+VG lo abbiamo provato e possiamo dire di avere sperimentato il futuro del gioco elettronico!

CHE COS'E LA REALTA' VIRTUALE?

Ultimamente si è parlato molto di realtà virtuale, di ciberspazio e di argomenti simili, ma nessuno era ancora riuscito a mettere in pratica in maniera soddisfacente le teorie ad essi relativi.

L'idea di base della RV è di "fare entrare" una persona in un ambiente generato da un computer. Per ottenere questo effetto vengono usati particolari caschi dotati di piccoli video interni che danno l'illusione di un immagine tridimensionale attorno all'utente. Potete immaginare la RV come un videogioco poligonale molto evoluto: voi spostate la testa e le immagini che avete davanti agli occhi cambiano in maniera realistica, dandovi la sensazione di essere nel bel mezzo di un mondo fatto tutto di poligoni.

Alcuni sistemi di realtà virtuale (i migliori) usano inoltre strumenti particolari per interagire con il mondo elettronico: guanti digitali simili al *Powerglove* della Nintendo, sedili idraulici e addirittura intere tute piene zeppe di sensori che rilevano la posizione dell'utente nel mondo digitale.

Il grosso problema della RV è che tutte queste attrezzature costano un sacco di soldi, e sino ad oggi nessuno avrebbe mai pensato di investirli per costruire dei coin-op. Per nostra fortuna la W Industries di Leicester, in Inghilterra, ha però inventato il *Virtuality* e...

CHE ROBA E' QUELLA?!?

Il sistema *Virtuality* è composto da tre unità. La prima si chiama *Visette*, ed è una specie di visore ergonomico che contiene gli schermi video. Le immagini vengono generate su due schermi, creando così un effetto tridimensionale. Insieme agli schermi c'è anche un rilevatore della posizione della testa del giocatore così che, ad esempio, se si guarda in alto si vede tutto quel che c'è sopra di noi!

Oltre a questo, il Visette contiene una cuffia stereofonica capace di generare effetti sonori estremamente realistici, e c'è persino un minuscolo microfono che permette ai giocatori di comunicare l'un l'altro durante partite in comune.

Tutta l'attrezzatura si adatta perfettamente a qualsiasi testa, non crea problemi a chi indossa occhiali e prevede persino un sistema di sganciamento rapido in caso che il giocatore accusi malesseri o abbia la necessità di togliersi il *Visette* in fretta. La struttura è particolarmente robusta, e abbiamo persino provato a farla cadere da due metri d'altezza senza che ne abbia risentito minimamente.

I GIOCHI

Per il momento il sistema *Virtuality* è predisposto per due soli giochi - *VTOL*, un simulatore di volo basato sul jet a decollo verticale Harrier, e *Battlesphere*, un gioco spaziale in cui si guida una potentissima astronave. Entrambi i giochi sfruttano al massimo il sistema, e danno una incredibile sensazione di trovarsi realmente nel mezzo di una battaglia. La grafica non è del tutto fluida, ma è comprensibile in un sistema tanto complicato. Alla W Industries stanno già lavorando ad altri due giochi. Il primo si chiamerà *Future Forest*, mentre il secondo si basa sulla *Cresta Run*, la pista di bob più mortale del

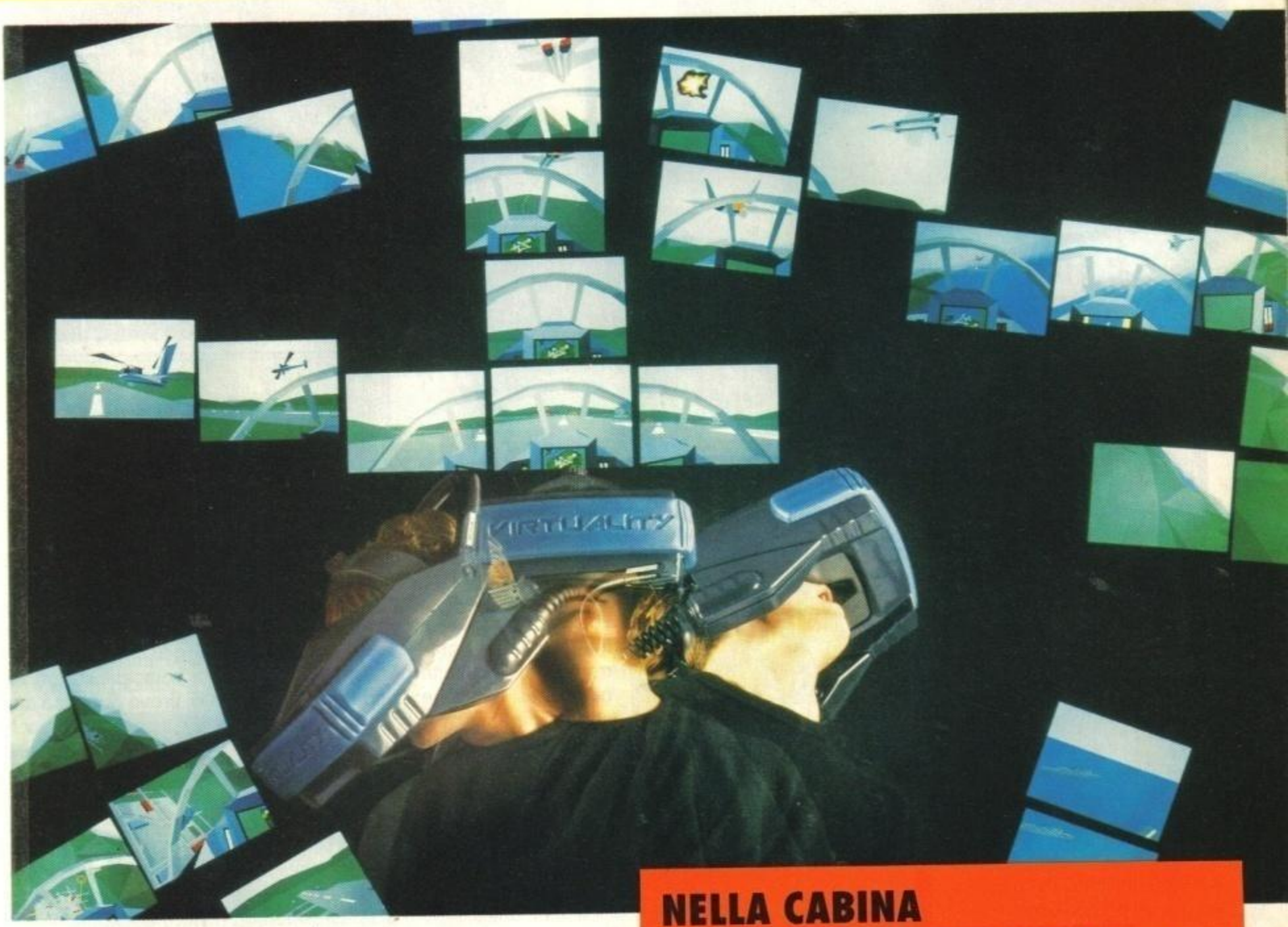
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE REALTA' VIRTUALE

IL FUTURO DELLE SALE GIOCHI?



IL VERDETTO

Il *Virtuality* rappresenta sicuramente il più importante passo avanti nell'evoluzione dei videogiochi dai tempi di *Space Invaders*, ma avrà successo?

Senza dubbio, l'aspetto esteriore del sistema, con il suo sedile grigio e tutto il resto sarà in grado di affascinare un sacco di gente e attrarrà i giocatori come un magnete.

L'unico grosso problema sta nel costo del sistema - al gestore della sala giochi un'unità costa circa 40 milioni di lire, e volendo unire il massimo di 20 unità il costo arriva a poco meno di un miliardo! Questo comporta ovviamente prezzi particolarmente alti per giocare, e la W Industries dovrà produrre giochi veramente eccezionali per mantenere l'attenzione del pubblico.

Ad ogni modo, se vi dovesse capitare di trovare un *Virtuality* in qualche sala giochi, fateci senza indugio almeno una partita - entrare nella Realtà Virtuale non è una cosa che capiti tutti i giorni!

NELLA CABINA

Il corpo principale del *Virtuality* è costituito dall'enorme sedile grigio che contiene il cuore del sistema, un computer *Expality* dotato di lettore CD-ROM e il programma grafico *Animette*, che oltre a generare la grafica si occupa di inviarla ai visori.

Sui "braccioli" della sedia ci sono due joystick, ciascuno dotato di pulsanti di fuoco sotto l'indice e il pollice.

IL FUTURO

Come capita sempre nel mondo dei computer, c'è già qualcuno che ha copiato l'idea del *Virtuality* e sta cercando di produrre un sistema migliore e più economico. La Sega e la Sony stanno già lavorando a sistemi rivolti alle sale giochi, e tempo fa giravano persino voci riguardanti un sistema RV da tenere in casa. Tenetevi stretti, giocatori: il futuro sta già arrivando!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG NEWS

Volete giocare in giapponese? Basta seguire le nostre istruzioni...

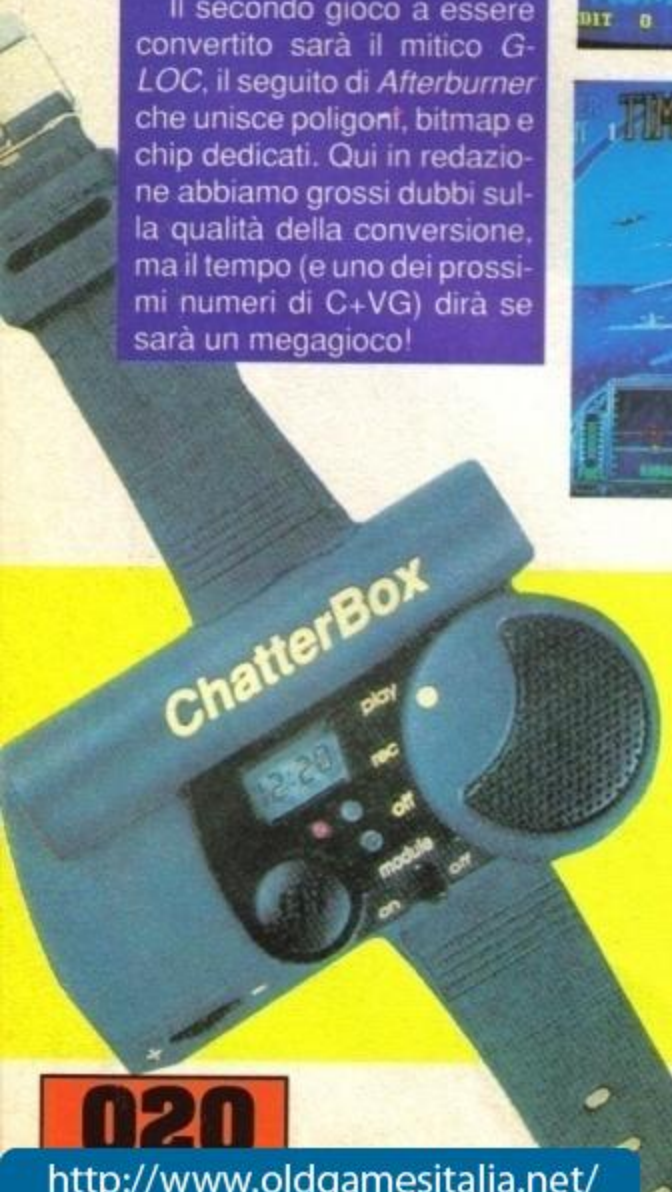
CONVERSIONI DALLA US GOLD

La famosa casa inglese ha comunicato i nomi delle prossime conversioni che raggiungeranno i nostri beneamati computer. La prima sarà *Alien Storm*, il famoso gioco con le cabine telefoniche mutanti! Ci saranno le sezioni di combattimento in strada, quelle di "corsa & blastamento" e anche le sequenze in soggettiva in cui bisogna fare più danno possibile. Yeah!

Il secondo gioco a essere convertito sarà il mitico *G-LOC*, il seguito di *Afterburner* che unisce poligoni, bitmap e chip dedicati. Qui in redazione abbiamo grossi dubbi sulla qualità della conversione, ma il tempo (e uno dei prossimi numeri di C+VG) dirà se sarà un megagioco!

MEGADRIVE... TRASFORMAZIONE!!!

Buone notizie per i possessori della migliore console fra quelle distribuite ufficialmente in Italia. I maggiori importatori paralleli hanno da qualche tempo cominciato a procurarsi ogni sorta di joypad e joystick alternativi per il Megadrive. Purtroppo non sono stati comunicati modelli e prezzi, ma se fate parte delle migliaia (beh, quasi) di persone che ci scrivono perché vogliono cambiare il comando standard della console fareste bene a informarvi nel vostro negozio di fiducia. E già che siamo in tema, risolviamo una volta per tutte l'enigma della compatibilità fra console giapponesi e italiane: dopo decine e decine di prove abbiamo appurato che le differenze di velocità di cui si è parlato si notano solo con pochissimi giochi perlopiù di vecchia produzione. Resta il problema dell'inserimento delle cartucce: quelle nipponiche non passano dalla fessura d'ingresso. Per ovviare a questo inconveniente la cosa migliore da farsi è smontare svitandola la parte superiore della console, togliere la linguetta che probabilmente sarà già caduta spontaneamente e allargare con una lima da modellismo il foro di ingresso delle cartucce, poi richiudere il tutto. In questo modo la console accetterà senza problemi anche i giochi giapponesi (cioé quelli importati parallelamente). L'unico problema sta nel fatto che convertendo la console invalidate la garanzia, e se qualcosa si dovesse guastare toccherà a voi pagare le spese di riparazione. Se il rischio vi terrorizza, potete sempre rivolgervi a Micromania o a Computer's Land (gli indirizzi li trovate nelle loro pubblicità) e acquistare uno dei loro "convertitori per cartucce giapponesi".



Ecco il primo campionatore da polso del mondo!

SO-SO-SONO LE TRE!

O le quattro, le cinque o le diciassei e mezza. Il coso qui a lato è l'ultima assurdità americana rivolta agli appassionati di alte tecnologie. Quello in mezzo è un orologio piuttosto scadente, ma il resto è un minicampionatore! Funziona così: voi premete un pulsante, dite una qualsiasi cosa nel microfono e quando premete un altro pulsante vi risentite quante volte volete. Utile, eh? (Sì! Ne voglio tre! - "Hip Hop" Simon)

Scherzi a parte, il difetto del *ChatterBox* (questo il nome dell'insulsaggine) sono le sue dimensioni. 8x4xParecchi Etti sono tanti, sicuramente troppi per passare inosservati!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

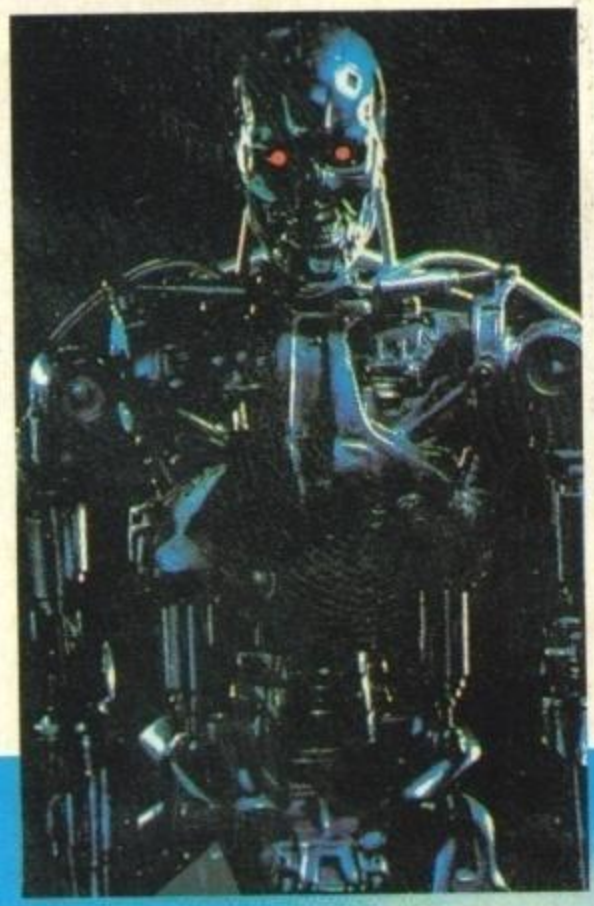
COMPILATION DALLA US GOLD

La US Gold è tornata a occuparsi di compilation con *Coin-Op Hits 2*, che contiene quattro conversioni da giochi da bar e un programma originale. La confezione contiene *Ghouls 'n' Ghosts* (conversione mediocre), *Vigilante* (un beat 'em up come tanti altri), *Dinasty Wars* (Il Gioco Più Brutto del Mondo Parte 16.819.736), *Ninja Spirit* (un beat 'em up più che discreto) e *Hammerfist* (la mitica avventura dinamica della Vivid Images).

Se non avete né *Ghouls 'n' Ghosts*, né *Hammerfist* fateci pure un pensierino, altrimenti il nostro consiglio è di evitarla alla grande - soprattutto se avete un C64!

CYBORG SUL MASTER SYSTEM

I proprietari della console a 8-bit della Sega dovrebbero poter giocare con una cartuccia ispirata al mitico *Terminator*. Purtroppo la Virgin possiede solamente i diritti per le versioni su cartuccia, quindi difficilmente ne vedremo altre versioni se non per il Megadrive. Dopo *Terminator* la Virgin dovrebbe produrre parecchi altri giochi su cartuccia, ma per il momento non è stato comunicato alcun titolo definitivo. Ad ogni modo, fra le prossime uscite ci dovrebbero essere delle conversioni di vecchi giochi per home computer.



I VINCITORI!

E i perdimucche... In attesa di un articolo più dettagliato sul prossimo numero, ecco i vincitori delle più importanti categorie premiate all'ECTS:

Gioco dell'anno: *Lemmings*
Cat. Azione: *Killing Game Show*
Cat. Avventura: *The Secret of Monkey Island*
Cat. Simulazione: *F-19 Stealth Fighter*
Gioco per Console: *Tetris*
Gioco più originale: *Lemmings*
Software House dell'Anno: *Psygnosis*

Fate il confronto: questo personaggio di *Famous Five* non è identico a Richard?

LICENZA DI BUDGETTARE

Quegli imbecilli della Domark stanno tentando in tutti i modi di togliersi dai magazzini un paio delle loro vecchie porcherie, ossia *Licence to Kill* e *Hard Drivin'*. Aspettatevi di incontrarli nei negozi a dei prezzi ultrabassi - ma cercate lo stesso di non farvi fregare!

I CLONI SONO FRA NOI!

L'altro giorno stavamo dando un'occhiata a un libro per ragazzi famoso in Inghilterra, intitolato *The Famous Five on a Treasure Island*. Non è che noi si legga questo genere di cose continuamente (molto meglio i fumetti cyberpunk!), ma stavamo documentandoci riguardo l'omonimo adventure che dovrebbe uscire tra breve in tutti i formati.

Comunque sia, la cosa interessante è che abbiamo scoperto che il nostro Richard Leadbetter è (come abbiamo chiaramente dimostrato qui a lato) un clone di uno dei protagonisti! Prima ci siamo fatti mandare qualche autografo, poi - quando abbiamo visto il gioco - glieli abbiamo rispediti aggiungendo qualche insulto. Dobbiamo aggiungere altro?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

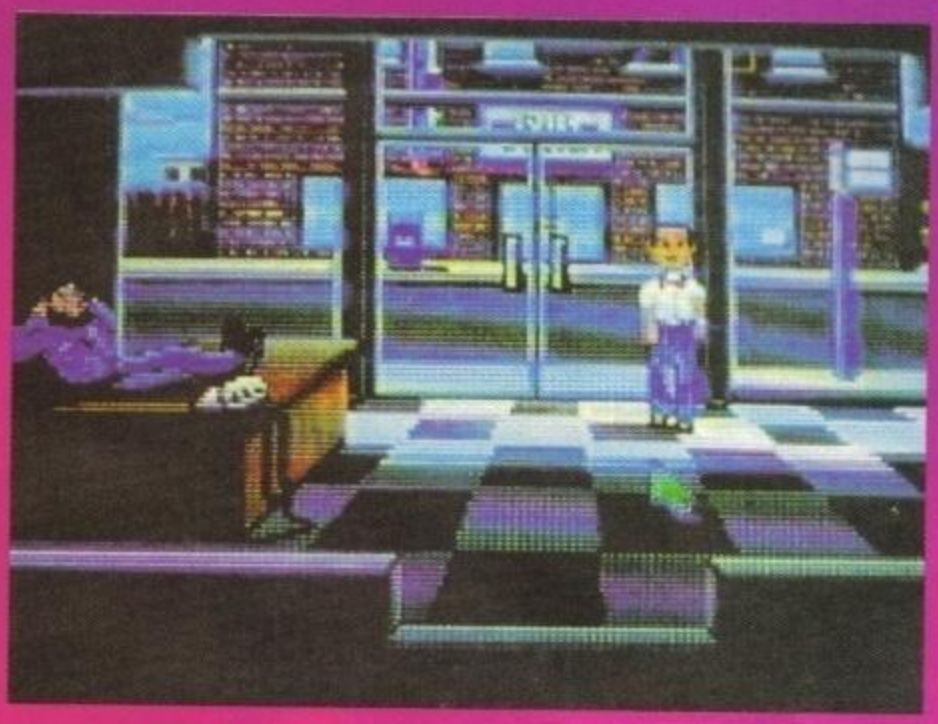
ACCOLADE

SEARCH FOR THE KING

Il Re è sparito. E voi ovviamente non volete lasciare insoluto l'ennesimo "caso" che i videogiochi vi propongono e partite alla sua ricerca. In realtà non siete né un detective né una spia, ma un umile impiegato attratto dalle prospettive di ricompensa che sono assicurate a chi ritrova lo scomparso. Partendo dal vostro ufficio e avventurandovi per le strade della città iniziate a esplorare, conversare, sbagliare e ricominciare. Il tutto in perfetto stile Sierra: digitate la prima lettera dei vostri "ordini" (in inglese naturalmente) e compare la finestra di testo. Il tutto completo di animazioni: per prima quella del vostro impiegatuccio che scarpina per la città e poi della segretaria di cui siete innamorato, della gente per la strada ecc. ecc.

AMIGA

GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	**85**



COMMENTO

In *Search for the King* gli ingredienti ci sono tutti: umorismo, interazione (anche se un po' limitata), grafica adeguata. Gli enigmi non sono difficilissimi e il parser può sembrare non troppo evoluto, ma anche nelle avventure Sierra non si può certo dire che ci fosse di che sbizzarrirsi. Ma il vero punto di forza di queste avventure è la comicità di certe situazioni e di alcuni commenti, e non si può dire che da questo punto di vista l'avventura della Accolade sia deficitaria: vediamo il nostro impiegatuccio sottostare a situazioni fantozziane e venire ripreso quando "prova" iniziative assurde (se parlate con un neonato vi verrà risposto che la sua intelligenza artificiale non è abbastanza evoluta per sostenere un dialogo). La grafica è adatta e abbastanza rifinita e la musica di accompagnamento è simpatica. Se volete impersonare ancora uno sfigatissimo personaggio, con rilievi un po' meno "pesanti" delle avventure di Larry Laffer, *Search for the King* fa per voi. Se invece siete simili al personaggio vi consiglio di riflettere sul senso della vita. Ciao!

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA PROPOSTE PER VIDEOGIOCARE

SEGA MEGA DRIVE

GIOCHI PREZIOSI

1107 SUPER MONACO G.P.
Gioco Arcade per eccellenza. Infila i tuoi guanti da corsa e metti in moto la tua auto da Formula 1. Devi percorrere uno dei circuiti più difficili in Europa e in tutto il mondo. Vai sicuro verso la vittoria.

1006 RAMBO III
Una delle avventure più importanti e pericolose di Rambo: penetrare nel territorio nemico e salvare il suo capitano.

1101 SUPER THUNTER BLADE
Prendi il controllo di uno dei più potenti elicotteri esistenti e difendi il tuo paese dagli attacchi nemici.

1202 WORLD SOCCER
Il campionato di calcio dipende dalla tua abilità. Controlla la palla sul campo e lanciala in avanti verso uno strepitoso goal.

1201 SUPER REAL BASKETBALL
Un nuovo videogioco del Basket mai visto finora!!! Tutti i dettagli presi da vicino per sentirti nel vivo dell'azione. Tu sei il "coach". Decidi la posizione dei giocatori e la tattica di difesa.
Puoi scegliere tra le otto squadre più famose in America. Gioca da solo, con il computer o con gli amici.

1015 MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION
Mirzabel, la malvagia strega verde invidiosa della bellezza di Minnie, l'ha rapita per condurla al suo castello e trasformarla in una strega brutta e malvagia come lei. Topolino deve correre ora a salvarla. Solo con le sette perle dell'arcobaleno, potrà sconfiggere il diabolico potere di Mirzabel, ma per trovarle dovrà aprire tutte le stanze del castello. Ogni stanza è controllata da un mago delle illusioni. Guida Topolino tra le stanze del castello,... ma fai presto, Minnie ha bisogno del tuo aiuto!

16 BIT

VIDEOGIOCHI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

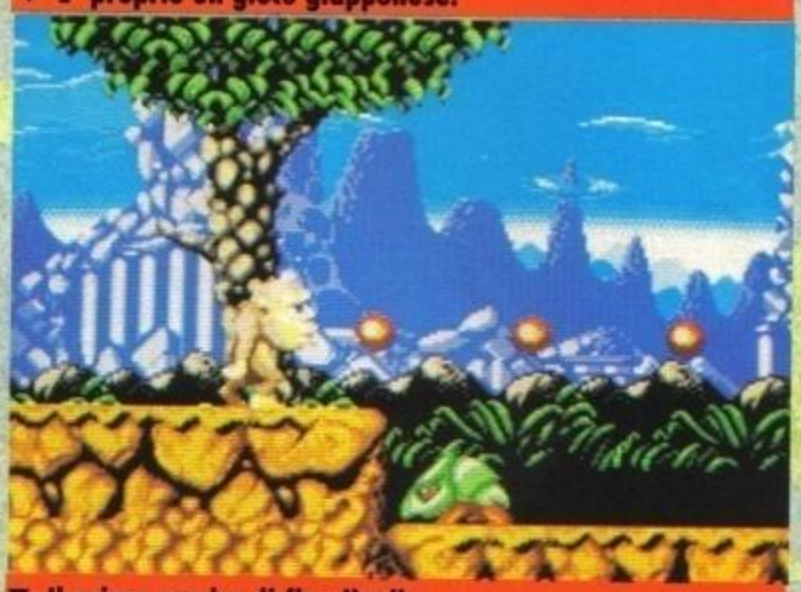
OCEAN

Accidenti, Toki ha davvero una brutta gatta da pelare, anzi più che una gatta... una scimmia! Pensate che un essere malefico ha rapito la sua adorata metà Miho e l'ha trasformato in un membro della famiglia dei primati! Non rimane che una cosa da fare: partire e tentare quanto meno di recuperare la propria virilità. Oltretutto le banane non sono nemmeno quel granché...

L'impresa non è certo delle più semplici: Toki deve attraversare un sacco di livelli evitando nemici, missili e altre amenità, scalando piante e raccogliendo tutti i bonus e i power up disponibili: tra questi ultimi il miglior è senza dubbio il casco da football americano grazie al quale Toki può uccidere i nemici semplicemente prendendoli a... testate! Ma siamo scemi o no? Alle scimmie l'hardware sentenza!

TOKI

▼ E' proprio un gioco giapponese!



▼ Il primo nemico di fine livello.

PARLEZ VOUS OCEAN?

La sezione francese della Ocean non è certamente nuova a conversioni da coin-op così perfette - fra i loro capolavori vi ricordo *Operation wolf*, *Plotting* e lo stupendo *Pang*. Attualmente stanno lavorando a *Snow Bros* della Taito - se volete altre informazioni riguardo a quest'ultimo titolo leggetevi le preview nelle prime pagine di questo numero!

COMMENTO

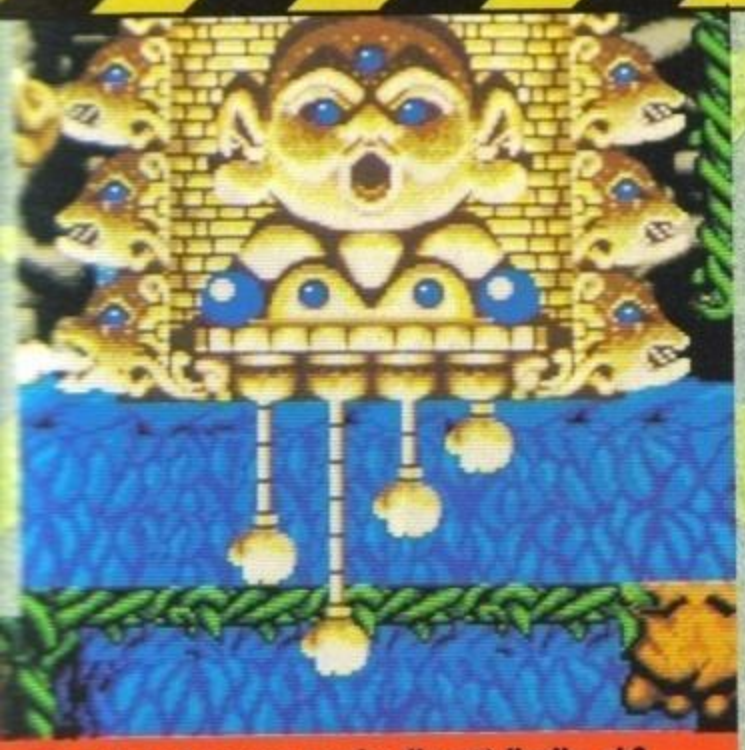
Toki era un coin-op divertente da giocare, ma aveva un immenso difetto: era terribilmente difficile e, nei livelli più avanzati, addirittura frustrante. La conversione per Amiga è tecnicamente eccezionale, ma soffre del medesimo problema: la grafica è identica al coin-op e la colonna sonora è quantomai orecchiabile, ma dopo solo mezz'ora di gioco vi verrà voglia di scaraventare computer, joystick e monitor fuori dalla finestra! Quindi faccio i miei complimenti alla sezione francese della Ocean, responsabile della conversione, peccato solo che l'originale da sala sia così poco giocabile. I videogiocatori più esperti si divertiranno un sacco con *Toki*, ma al resto della popolazione mondiale lo sconsiglio proprio...

ROBERT SWAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ Non c'è male per un nemico di metà livello, eh?

COMMENTO

Toki sfrutta davvero alla grande l'Amiga: tutta la grafica è a 32 colori, con alcune ombreggiature eccezionali sugli sprites e con fondali parallattici "alla giapponese". Il sonoro è ugualmente stupendo con una musichetta divertente e degli effetti ultrarealistici. Insomma, tecnicamente parlando, *Toki* per Amiga è identico al coin-op. Peccato che, come ha detto Rob, l'originale da sala fosse così difficile in molti punti; quando pensate di avercela fatta sbuca immediatamente qualcosa dal nulla che vi colpisce di sorpresa e vi uccide. Peccato perché è l'unico vero difetto di questa conversione praticamente perfetta: mah, speriamo bene per *Snow Bros...*

RICHARD LEADBETTER

▲ Raccogli quel bonus, Toki!

▼ Vai Cita!

MA QUESTA E' UNA GIUNGLA!

Toki non è proprio senza alcuna difesa, ma ci sono volte in cui il nostro peloso eroe ha bisogno di armi extra e bonus vari se vuole riuscire a sopravvivere. Ecco cosa potete trovare qua e là nella giungla:

POWER-UP Aumenta la potenza di fuoco e la velocità dei colpi di Toki.

SPIN BLAST Avete presente lo sparo "alla *R-Type*"?

SPARO EXTRA Due direzioni di fuoco sono molto più comode di una sola.

LANCIAFIAMME Indovinate un po'...

CASCO Permette a Toki di tirare delle craniate ai nemici, ma solo per un periodo di tempo limitato.

UPDATE

Toki sta per fare la sua comparsa anche su ST, GX4000, C64 (cartuccia) e Spectrum. Se volete saperne di più riguardo a queste ultime versioni tenete d'occhio Bytesize dei prossimi numeri!

AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	86
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	82

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

CORE DESIGN

CHUCK ROCK

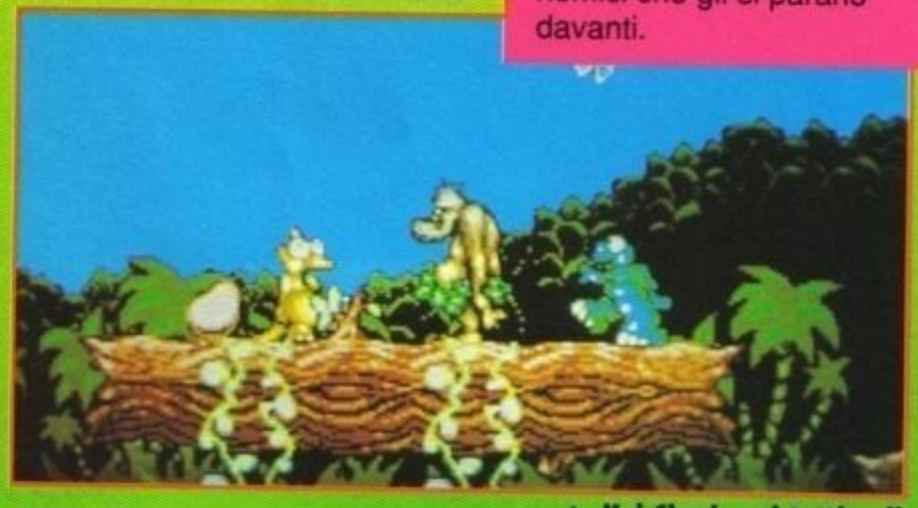
Era una domenica come tante altre e Chuck se ne stava bello spaparanzato nella sua accogliente caverna come tutti i cavernicoli che si rispettino, nudo come un verme perché il suo unico vestito era finito in lavatrice per il consueto lavaggio annuale. La sua mogliettina stava proprio stendendo il bucato quando il malefico Gary Gritter, attratto dalla sua bellezza, decide di rapirla e portarla nel suo harem. A Chuck non rimane altro da fare che partire e affrontare i cinque livelli a scrolling multidirezionale che lo separano dalla sua adorata consorte: non prima però di aver lasciato un biglietto al lattaio e di essersi preparato un dignitoso gonnellino di foglie all'ultima moda. D'accordo, siamo nella Preistoria ma a tutto c'è un limite...

UPDATE

Chuck Rock sta per fare la sua comparsa su ST: dovrebbe essere molto simile a quello qui recensito. Alla Core ci hanno anche rivelato che intendono convertire *Chuck* per il Megadrive, ma non prima del prossimo Dicembre. Staremo a vedere...

CHUCK O CIUC?

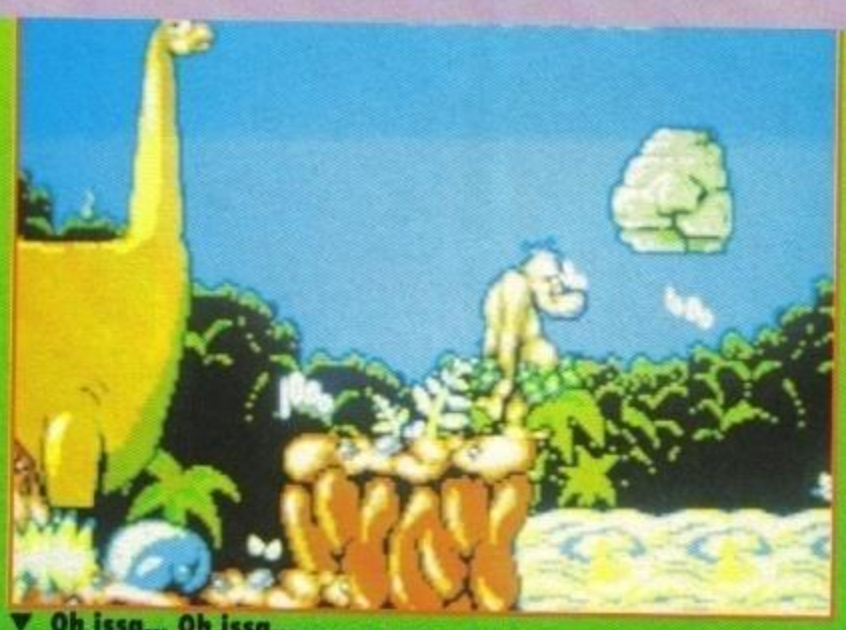
Durante il suo viaggio Chuck può trovare diverse armi da utilizzare, ma all'inizio della partita può solo tirare "panzate" (questo almeno è il termine tecnico) e calci volanti "alla *Jackie Chan*" per sgominare le tonnellate di nemici che gli si parano davanti.



▲ Vai Chuck, sei tutti noi!

HO UN PESO SULLA TESTA...

Le rocce sospese per aria non sono certo lì per caso, ma devono essere scaraventate addosso ai dinosauri per accopparli. C'è ancora qualche brillante scienziato che si chiede come mai i dinosauri si siano estinti? Forse il nostro amico Chuck ne sa qualcosa...



▼ Oh issa... Oh issa...

COMMENTO

Nonostante la Core lanci un platform game dopo l'altro, non riesco proprio a trovare niente da contestare a *Chuck Rock*, anche perché è sicuramente molto meglio di *Torvak The Warrior*. L'unico fattore che li accomuna è la mancanza di varietà - tutto quello che avete da fare è camminare, fare fuori qualche nemico e raccogliere bonus. Per fortuna ci sono la grafica da cartone animato e gli effetti sonori beoti - credetemi, questo gioco ha tanto potenziale da ispirare una serie di cartoni alla TV! Se solo ci fossero stati più armi extra e qualche variazione neollo schema di gioco, avremmo avuto tra le mani un classico

PAUL GLANCEY

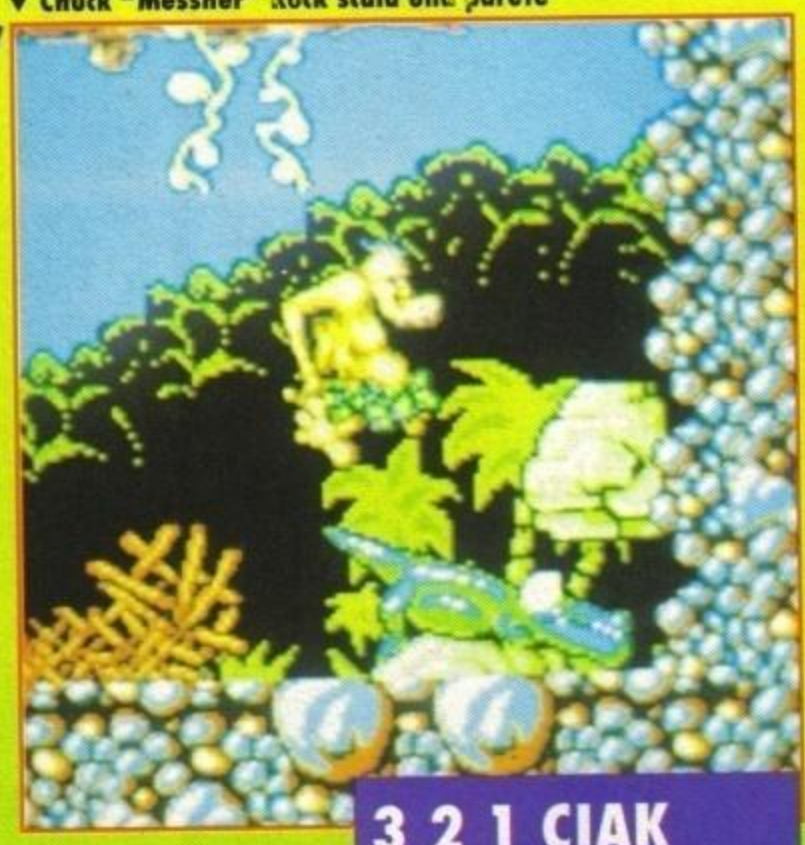
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

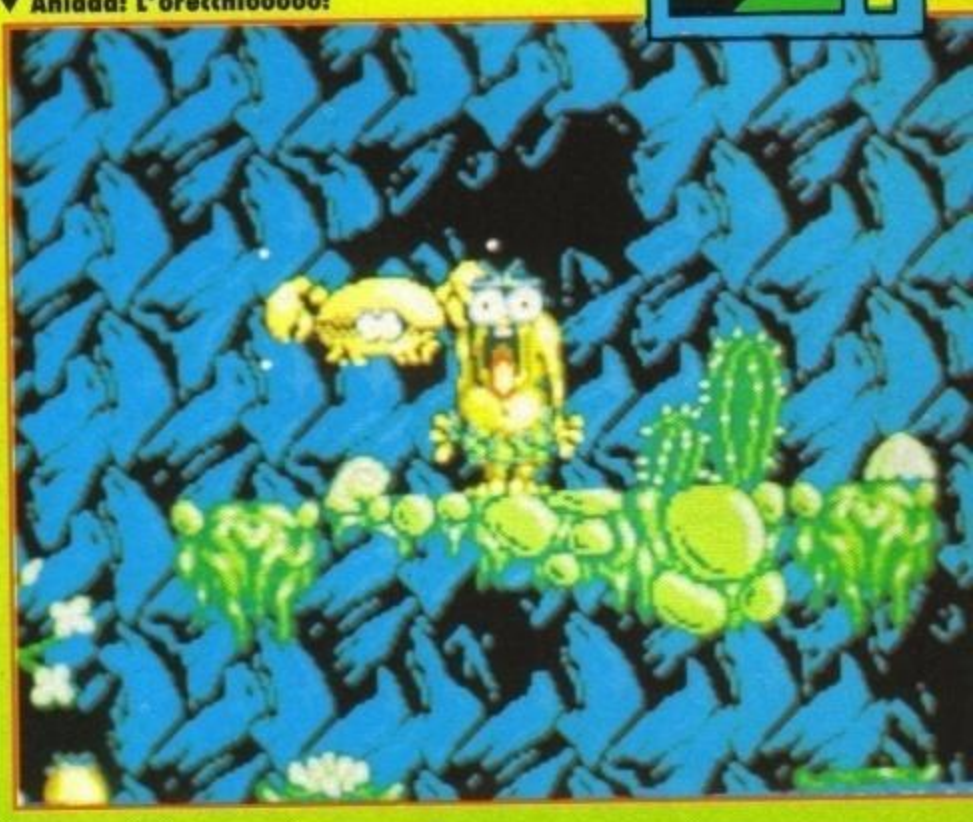
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

▼ Chuck "Messner" Rock scala una parete



▼ Ahiaaa! L'orecchioooooo!



3 2 1 CIAK SU... CHUCK!

Qualche volta il passaggio verso la fine del livello è bloccato e a Chuck non resta altro da fare che trovarsi un'altra strada o un'altro mezzo di trasporto. Alcune rocce ad esempio permettono a Chuck di fare supersalti e di scavalcare pareti apparentemente invalicabili. Altre volte ancora il nostro eroe può salire in groppa a dinosauri particolarmente docili e attraversare incolume laghi, paludi e altre zone malfamate dell'Età della Pietra.

▲ Super Deformed rules...

CHUCK "4x4" ROCK?

Ci sono cinque sottolivelli in ogni stage - quindi in totale Chuck deve attraversare 25 scenari se vuole raggiungere la sua amata. Così il nostro cavernicolo deve sfidare pericolose giungle, tetre caverne e persino un lago profondissimo da attraversare obbligatoriamente a nuoto. Pensate che in un livello Chuck si trova persino all'interno di un colossale dinosauro! E, sempre a proposito di dinosauri, i nemici di fine livello sono degli immensi animali preistorici che Chuck deve sconfiggere bombardandoli di macigni.

COMMENTO

Chuck Rock è un platform giocabile sin dalla prima partita per la sua semplicità: l'azione è veloce (50 quadri al secondo stanno diventando quasi uno standard per l'Amiga), lo scrolling parallattico è fluidissimo e la grafica è eccezionale, tant'è vero che sembra che i personaggi siano appena usciti da un cartone animato - soprattutto Chuck con il suo panzone da trangugiabirra. Tanto per gustare anche il sonoro è fantastico con alcune musiche megaorecchiabili e degli effetti... Vediamo, come potrei definirli... Ecco, idioti è la parola giusta (in senso positivo s'intende). Ma allora cosa c'è che non va in *Chuck Rock*? E' semplice: è troppo ripetitivo; certo, ci sono quattro livelli, ma stringi stringi sono tutti uguali con le stesse monotone cose da fare. Un buon platform game, ma sarebbe bastato poco per cambiare quel "buon" con un "fantastico".

SIMON CROSIGNANI

▼ Yikes!

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	87
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	83

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

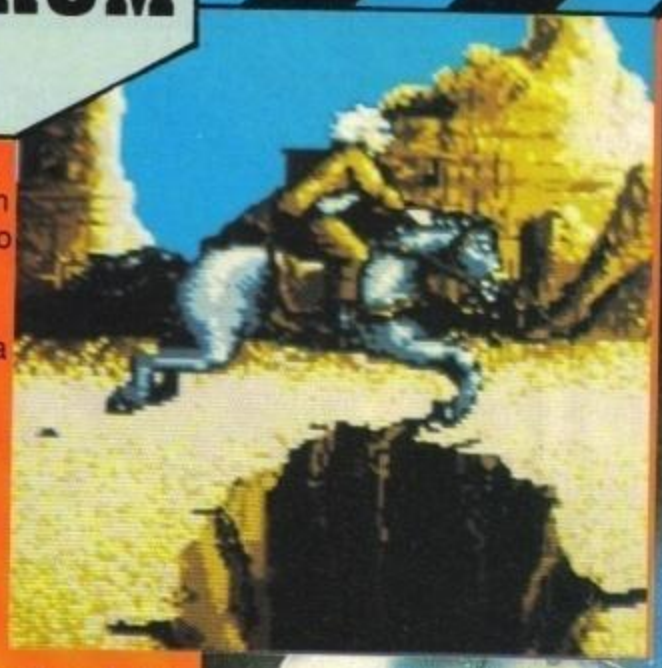
REVIEW

AMIGA/SPECTRUM

IMAGEWORKS

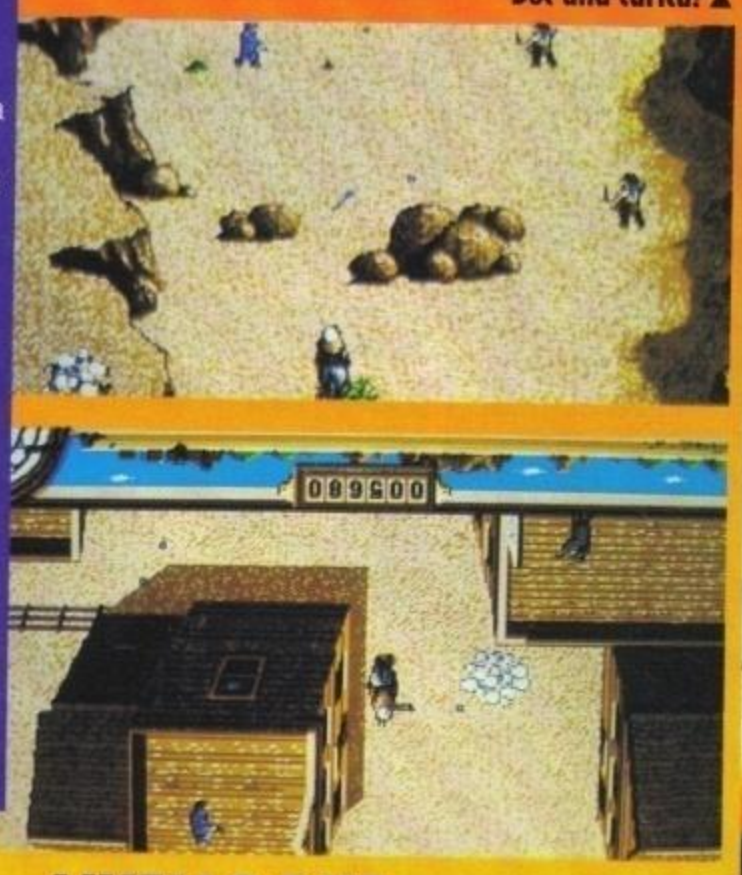
Dopo le avventure quadridimensionali di *Ritorno al Futuro II*, ritorna Marty McFly, e stavolta con problemi ancora più seri! Il Dottor Brown (il folle inventore della Delorean temporale, mentore di Marty) è stato spedito indietro nell'anno 1885, lasciando il povero Marty nei guai nel 1985! Il fatto è che, se Marty non si lancerà indietro nel Selvaggio West il buon dottore finirà col ritrovarsi una pallottola nella schiena, per gentile concessione di Buford Tannen, il bandito trisnonno del peggior nemico di Marty: Biff!

Dopo esser riuscito a "tornare" nel 1885 (e aver nel frattempo fracassato il motore della Delorean), Marty deve ora rintracciare Doc, che intanto si è pazzamente innamorato di Clara Clayton, una maestrina del passato! Riuscirà Doc a farsi la ragazza? Riuscirà a tutti quanti il "Ritorno al Futuro"? Non ve lo diremo, perché spetta a voi, in questo nuovo tie-in, cambiare il corso della storia!



LIVELLO UNO: L'INSEGUIMENTO

Nel primo livello Doc si lancia all'inseguimento del carro di cui Clara ha perso il controllo e che sta finendo dritto in un burrone. Il compito non e' facile visto che il percorso sarà costellato di ostacoli; se Doc ci finisce contro viene disarcionato e la sua corsa verso Clara ritardata. Gli oggetti caduti dal carro possono essere raccolti per dei punti-bonus. Tanto per rendere le cose più complicate, Doc si ritrova nel bel mezzo di una battaglia tra Cavalleria e Indiani e poi nel pieno di una rapina a una banca!

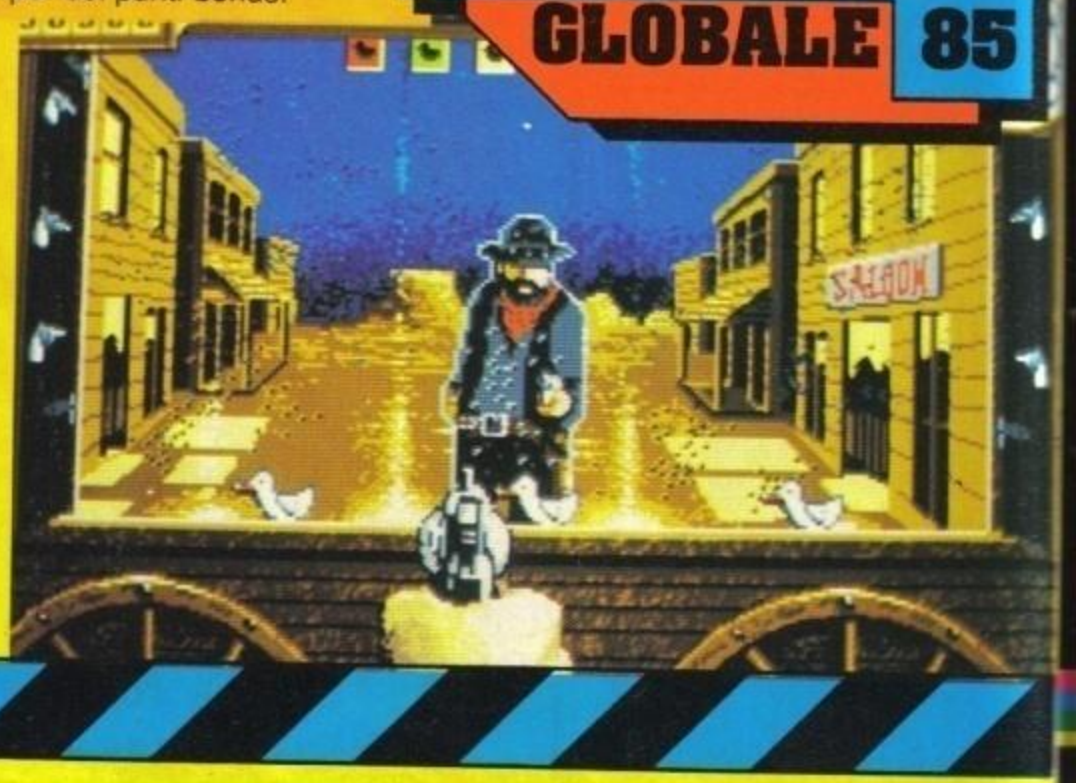


Doc alla carica! ▲

LIVELLO DUE: TIRO ALLA PAPERA

Qui Marty deve cimentarsi in un tiro al bersaglio vecchio stile, mirando alle papere svolazzanti. Fanno la loro comparsa anche dei "santini" di cartone dei compagni di Buford, che vanno sforacchiati per dei punti-bonus.

▼ Quack!



Fallo fuori, Marty!

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BACK TO THE FUTURE PART III

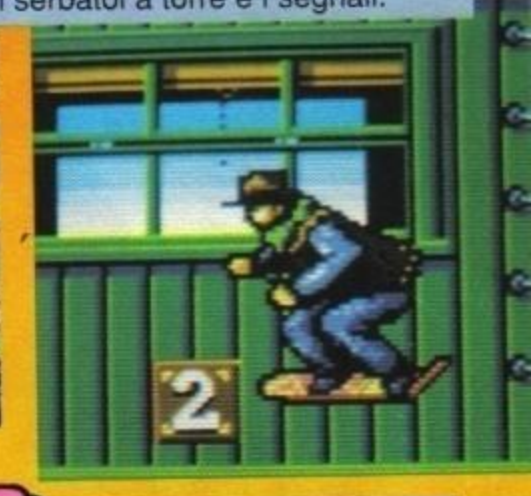
SPECTRUM

GRAFICA	88
SONORO	79
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**85**

Per Marty un treno di problemi

LIVELLO QUATTRO: UN PO' DI..TRAINING

Alla fine, Marty e Doc devono tornare nel 1985, ma il solo modo per far raggiungere alla Delorean la velocità necessaria è spingerla con una locomotiva - quindi devono rubarne una! Partendo dall'ultimo vagone del convoglio Marty deve raggiungere la locomotiva raccogliendo degli speciali ceppi da bruciare ed evitando gli uomini di Tannen, i motoristi, i ganci postali, i serbatoi a torre e i segnali.

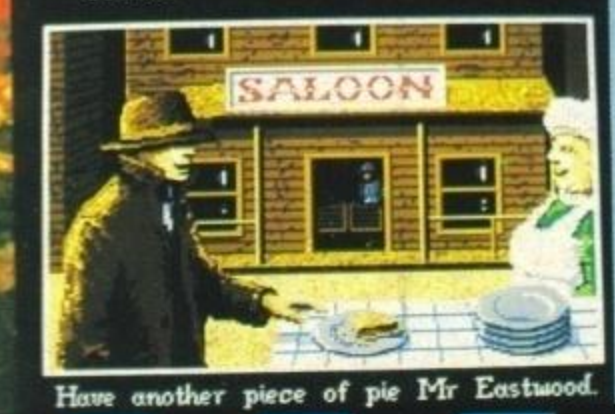


▼ Riquack!

LIVELLO TRE:

IL PIATTO FORTE

Nel terzo livello Doc è in guai seri: Tannen lo sta cercando per farlo fuori, ma la sua banda non ha fatto i conti con il talento di frisbeeista di Marty. Con una pila di piattini a disposizione, Marty deve centrare i compagni di Buford, e infine Tannen stesso!



COMMENTO

Sono un grande fan della saga, ma ho trovato le varie versioni di *Back to the Future 2* poco meglio che schifose. Quindi, con questo ricordo in testa, mi aspettavo il peggio da *BTTF 3*. Ma la Probe (il team dietro a successi come *SCI* e *Turbo Outrun*) ha realizzato un tie-in che non solo è fedele al film (entro limiti ragionevoli) ma è anche divertente da giocare. La grafica del gioco e' davvero molto bella in entrambe le versioni, mentre le schermate di intermezzo sull'Amiga sono un po' penose - sarebbero andate meglio delle immagini digitalizzate. Il sonoro è okay, con musica di sottofondo ed effetti buoni, ma la musica dei titoli è un po' fiacca. Il solo grande problema di *BTTF 3* è il livello di difficoltà: bisogna darsi da fare come pazzi solo per superare il primo livello! Quattro livelli potrebbero sembrare poca cosa ma il gioco terrà notevolmente impegnati anche i più tosti joysticcari.

ROBERT SWAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC ENGINE

NAMCOT

CVG HIT

SPINPAIR

Spinpair è un puzzle game "alla *Tetris*". Detto questo, vediamo dove stanno le differenze fra questo programma e il mitico gioco russo...

Prima differenza: i pezzi che cadono nell'immancabile "pozzo" sono coppie di due elementi affiancati orizzontalmente. Gli elementi vengono presi casualmente da gruppi di ampiezza variabile, da sei a un massimo di quattordici disegni diversi. Con uno dei due pulsanti a disposizione si possono scambiare di posto gli elementi.

Seconda differenza: ogni elemento è colorato per metà, e per farlo sparire dallo schermo bisogna sovrapporlo a un elemento simile ma colorato nell'altra metà, creando così una figura completa. Il secondo pulsante serve a far ruotare di 90 gradi la parte colorata all'interno dell'elemento.

Terza differenza: lo scopo del gioco non è di far sparire linee orizzontali (anche se è necessario per poter progredire nel gioco) ma di eliminare completandoli un certo numero di elementi di ogni tipo. Quando un elemento viene completato, spariscono con lui tutti gli elementi simili (anche non completi) presenti sulla stessa linea orizzontale.

Quarta differenza: *Spinpair* ha una trama. Volendo, è possibile scegliere l'opzione "Story Mode" che vede una buffa streghetta volare a cavallo della propria scopa attraverso una serie di livelli (caratterizzati da elementi di tema differente, quali i veicoli, gli animali o la frutta) per raggiungere il castello volante di un'altra strega, con la quale dovrà combattere un serratissimo duello in cui dovrà eliminare moltissimi elementi simili, distinti solo da diversi colori.

Questo è tutto... ed è pure bello!

COMMENTO

Qualche settimana fa, quando mi sono portato a casa circa 50 giochi per console con la scusa di doverli "provare a fondo", non avrei mai creduto che il mio preferito sarebbe stato un clone di *Tetris*.

Naturalmente ho trovato il tempo di finire una decina di altri giochi e andare parecchio avanti con le rimanenti cartucce (infaticabili, questi recensori!), ma quella che mi faceva restare alzato la notte era proprio *Spinpair*!

Il fatto che ci sia uno scopo in ogni livello lo rende più interessante di *Tetris*, e gli unici difetti che ha sono la mancanza di un'opzione di salvataggio - che costringe ogni volta a ricominciare da capo - e una colonna sonora piuttosto monotona. Il mio unico rammarico è di non essere riuscito a finire il gioco prima di doverlo restituire: a un certo punto, per ottenere la mia attenzione mi hanno nascosto la cartuccia!

FABIO ROSSI

PC ENGINE

GRAFICA	68
SONORO	57
GIOCABILITÀ	98
LONGEVITÀ	98
GLOBALE	95

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ST

RENEGADE

Taaanti e taaanti anni fa gli Dei costruirono per loro diletto una gigantesca città piena di stupendi templi, di labirinti nascosti e tesori talmente ricchi da risultare impensabili per una mente umana. Ben presto però se ne annoiarono e la lasciarono in balia delle forze del Male. La metropoli allora ridente divenne in poco tempo una città del terrore, una fortezza dell'oscurità con trappole, creature malvagie e quattro potentissimi demoni.
Gli Dei allora, nella loro avventatezza, lanciarono una sfida:

Ogni uomo potrà vedere esaudito, grazie alla sua forza e al suo coraggio, un desiderio dagli Dei se affronterà i pericoli della Vecchia Città e sconfiggerà i quattro guardiani malvagi che ci hanno depredato della nostra fortezza.

Un uomo, molto forte e assai coraggioso, ha raccolto la sfida: il suo desiderio sarà addirittura quello di poter diventare un Dio egli stesso. Consci del proprio errore ma fedeli alla propria promessa, agli Dei non resta altro da fare che sperare nell'insuccesso del nostro eroe solitario e nella sua inferiorità di essere umano..

ST

GRAFICA	92
SONORO	93
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	93

▼ Aiutooo!

▲ Il primo nemico di fine livello

ARMI ARMOSE E...

La prima arma a disposizione del nostro guerriero è un coltellino scarsissimo, ma avanzando man mano nella cittadella è possibile trovare o comprare nei negozi armi più potenti e letali. Eccone alcune:
SHURIKEN: Più potenti dei coltelli, queste armi non passano attraverso le piattaforme ma fanno un sacco male a chiunque abbia il coraggio di pararsi proprio davanti al nostro eroe.
PALLE DI FUOCO: Un arma molto potente. Le palle di fuoco possono anche essere utilizzate assieme agli shuriken e ai coltelli.
ASCIA: Dolore intenso! Non solo prosegue dopo aver ucciso un nemico ma vola di piattaforma in piattaforma splatterando ogni creatura fuori dal raggio dei coltelli o degli shuriken.
LANCIA: Molto simile all'ascia solo che, oltre a volare attraverso i nemici e le piattaforme, fa molto più danno fisico.

GO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

▲ Questa è la chiave di tutto...

UPDATE

La versione Amiga è già disponibile e tra poco arriverà quella per PC. Nessun progetto per una conversione per gli otto bit, almeno finora...

▲ Ta-Dah! Ecco il nostro eroe

...POZIONI POZIONOSE

Come le armi, le pozioni possono essere comprate o recuperate lungo il cammino.
CUORE: Ce ne sono due tipi: quello piccolo restituisce metà energia vitale, quello grande tutta.
DISTRACT: Allontana i nemici dal nostro eroe come se avesse la lebbra!
ATTRACT: Il contrario di *Distract*! Davvero molto utile...
STARBURST: Una delle pozioni più utili in *Gods*: esplode lanciando decine di stelline che, colpendo un nemico, lo uccidono e provocano un'altra pioggia di stelline.
SCUDO: Il primo tipo di scudo si trova solo nei negozi e protegge per un certo periodo di tempo dai colpi nemici. Il secondo si trova un po' ovunque, ma riduce solo di poco il danno subito.
WIDESHOT: Il classico power up: aumenta la potenza di fuoco ogni volta che viene raccolto.

▲ Le porte si aprono con le chiavi, non coi coltelli!

COMMENTO

Mah... I nostri colleghi stranieri e italiani si sono megaesaltati per questo gioco, ma quanti hanno giudicato in maniera totalmente imparziale *Gods*? Sono più che sicuro che il novanta per cento delle riviste gli ha affibiato un voto alto solo perché è un gioco dei Bitmap Bros. e, si sa, i giochi dei Bitmap sono tutti dei capolavori... MA CHI L'HA DETTO? STIAMO SCHERZANDO? Certo, tecnicamente parlando *Gods* è assai ben realizzato , ma in quanto a giocabilità e longevità non ci siamo proprio: troppo difficile & troppo monotono. Sia Fabio che io l'abbiamo trovato davvero scadente sotto questo punto di vista ma a giudicare dalla stampa internazionale siamo gli unici a pensarla così e quindi abbiamo deciso di proporvi la pagella originale di C+VG inglese: l'imparzialità sembra essere davvero un'utopia.

SIMON CROSIGNANI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA/PC

US GOLD/SSI

EYE OF TH

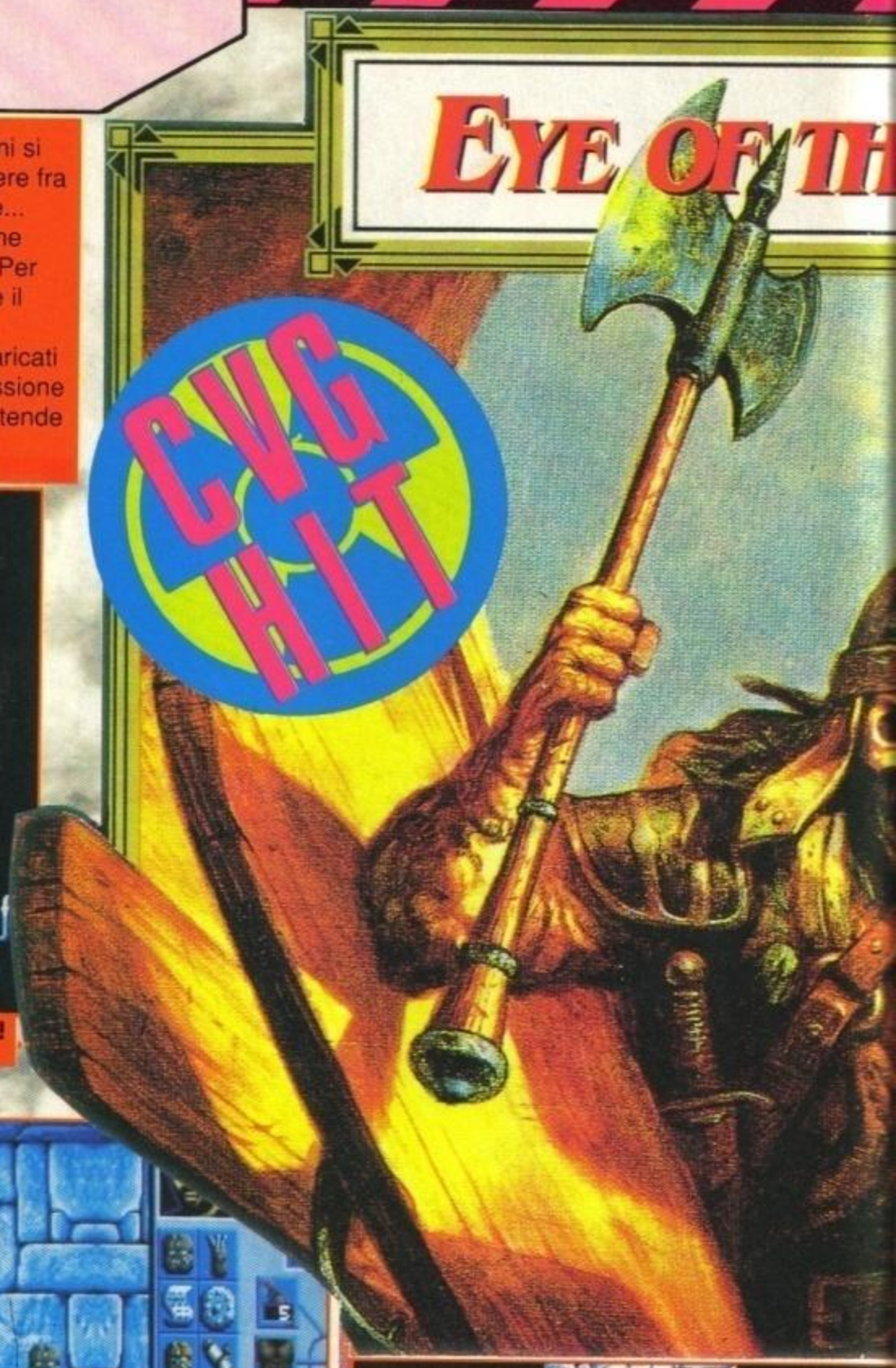
La Città degli Abissi non se la passa per niente bene. I cittadini si erano appena ripresi dalla Guerra dei Troll e dalle lotte di potere fra le Gilde quando l'ombra di un nuovo male è sorta all'orizzonte...

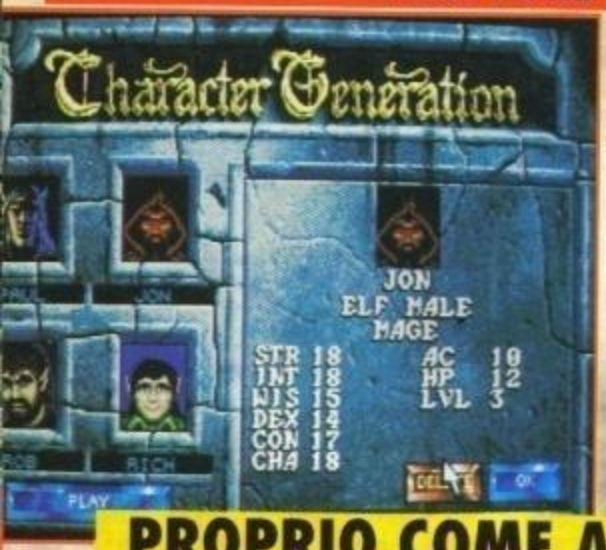
Cosa e dove sia esattamente questo Male è un problema che nemmeno il governante, Lord Magister, è riuscito a risolvere. Per questo motivo, ha convocato degli eroi che potessero scovare il nemico e sconfiggerlo.

Così, eccovi a capo di un gruppo di quattro avventurieri incaricati di perlustrare le fogne della città. Ma ogni passo di questa missione viene controllato dalla forza malvagia sotto la città, che non intende lasciarvi in vita per molto tempo ancora...

CVG HIT

▲ L'avventura vi attende!





▼ Ecco l'elfo Jon.

Quanta scena per una gita nelle fogne!

Give call to the heroes of the land, and let us choose our champions.

PROPRIO COME AD&D!!!

Eye of the Beholder è una specie di incrocio fra il formato operativo di *Dungeon Master* e le regole dei giochi di *AD&D* della SSI (entrambi migliorati di molto). Chi ha giocato con il gioco di ruolo "vero" si troverà perfettamente a suo agio - sono state considerate persino cose come le resurrezioni di nuovi personaggi dalle ossa sparse per i dungeon!

Se invece fate parte dei molti fan di *Dungeon Master*, sarete felici di scoprire che *Eye of the Beholder* è ancora più vario e semplice da usare: non serve altro che il mouse, eppure si controllano ancora più elementi che non in *DM*! Tutta l'azione viene vista in soggettiva e quindi con molto realismo. L'unico "difetto" è l'ambientazione completamente sotterranea e un po' monotona - ma presto arriverà la seconda parte, e allora...

A *LEGE*
Fantasy Role-P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEHOLDER

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	85
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	95

PC

GRAFICA	94
SONORO	85
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	96

▼ Spero che il ragno sia lontano...

AVVENTURE SOTTERRANEE

A prima vista, *Eye of the Beholder* potrebbe sembrare un semplice clone di *Dungeon Master*. In realtà le differenze sono molte anche al di là dell'ambientazione.

La magia, per esempio, non è composta da rune da combinare bensì viene memorizzata di volta in volta durante le pause nella marcia leggendo gli incantesimi da un libro. In questo modo, riposarsi diventa importante - così come proteggere i propri oggetti personali!

L'equipaggiamento e le armi vengono gestiti spostando delle icone. In questo modo si può combattere brandendo due armi contemporaneamente e cambiandole a piacimento!

▲ Alcuni abitanti dei sotterranei.

ND SERIES
laying Saga, Vol. I

COMMENTO

Pur essendo un grande appassionato di fantasy, devo essere una di quelle tre persone al mondo alle quali *Dungeon Master* non è piaciuto.

L'ho sempre trovato troppo claustrofobico e monotono, e quando ho saputo di *Eye of the Beholder* temevo di incontrare qualcosa di simile.

Del resto, dopo aver portato in finale la squadra lombarda al torneo di *D&D*, non potevo sopportare di veder massacrato il mio RPG preferito!

In realtà, benché manchino certo le variopinte ambientazioni di giochi come *Ultima*, *Eye* è molto meglio di *DM*.

Le differenze principali stanno nella maggior interazione con i personaggi che popolano i sotterranei e nella possibilità di vedere contemporaneamente la finestra dell'equipaggiamento e quella della visuale esterna.

Aggiungete gli enigmi e, come per una magia di 23esimo livello, scoprirete di non potere fare a meno di *Eye of the Beholder*.

FABIO ROSSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C64/AMIGA

VIRGIN GAMES

CVG HIT

SPOT

"Qual'è il simbolo della Ferrari?" "Un cavallino!"

"Bravo. Qual'è il simbolo di Batman?" "Un pipistrello!"

"Bene. Qual'è il simbolo della 7-Up?" "Glom... Uhm... Un tapiro? Una seppia? Una quirimattola? Un vaterloi?..."

"Ma no! Il simbolo della 7-Up è il protagonista di *Spot*, ossia un pallino rosso con mani, piedi e occhiali da sole!"

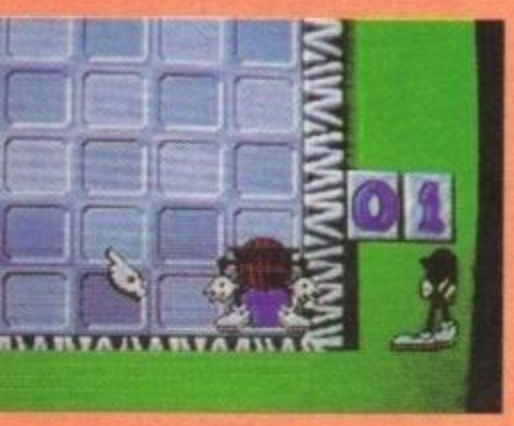
Ora che abbiamo risolto questa annosa questione, passiamo a descrivere il gioco. Chi conosce il coin-op *Ataxx* sa già di cosa stiamo parlando; per gli altri diremo che si tratta di una specie di Othello, in cui però le pedine ballano la breakdance!

Spot può essere giocato da un massimo di quattro persone, tutte sostituibili dal computer, che può giocare su nove livelli di abilità ben distinti. Una volta che siete diventati dei campioni, potete poi usare una delle circa 50 scacchiere generate casualmente o crearvi un tavoliere personalizzato.

COMMENTO

L'*Othello* è - insieme allo *Shogi* - fra i miei giochi di scacchiera preferiti. Ultimamente, dopo circa la millesima partita, avevo cominciato a notare le limitazioni di quel gioco e a lamentarmene... poi è arrivato *Spot*! Al di là delle simpatiche animazioni delle pedine che ballano per raggiungere le nuove posizioni (che presto vengono però a noia e quindi eliminate), *Spot* possiede tutte le caratteristiche di un ottimo "gioco intelligente" per computer. Il computer gioca molto bene e velocemente anche ai livelli bassi, la scacchiera variabile garantisce anni di interesse costante e - quando si gioca in più di due - gli sviluppi del gioco sono davvero affascinanti! Se avete un po' di cervello DOVETE comprare *Spot*!

FABIO ROSSI



AMIGA/C64

GRAFICA	75
SONORO	60
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	99
GLOBALE	96

LE REGOLE DEL GIOCO

Lo scopo di *Spot* è di conquistare il maggior numero di pedine possibile. La regola di base dice che, piazzando una pedina, tutte quelle adiacenti assumono il colore dell'ultima arrivata. Le pedine si possono muovere "saltando" un massimo di due caselle in ogni direzione o generando una nuova pedina in una casella adiacente.

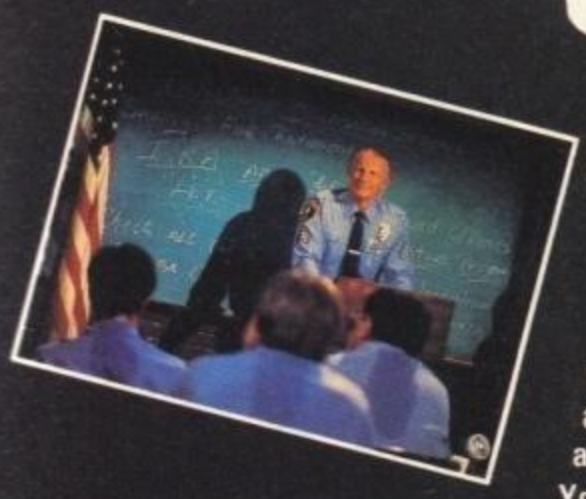
Sembra facile? Provate a giocarci...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HILL STREET BLUES



Hill Street Blues "The most honoured series in the history of television", World wide it has achieved 59 awards that include 26 Emmy's.

Krisalis have created a computer controlled city which generates an environment displaying 300 vehicles and 400 people who live and work within the Hill Street Precinct for you to interact with.

You take on the role of Captain Furillo and by deploying the Police Officers under your control, you solve and control the crime rate, which the computer generates.

The game features nine of the most famous characters from the series using these Police Officers, you can interact with up to nine crime incidents simultaneously, ranging from Muggers to Bank Robbery, Drug Pushers to Murderers. So "Remember, lets be careful out there!"

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Programma e manuale in italiano!

AMIGA
ATARI ST
PC COMPATIBILI
£. 39.000

KRISALIS SOFTWARE LTD.

MTM INTERNATIONAL

Krisalis-Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

LUCASFILM

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Eccolo qua finalmente! L'avevamo aspettato per così tanto tempo! Cosa? Ma la versione per Amiga di *Secret of Monkey Island* ovviamente. Comunque il tempo passato ad attendere pazientemente è giustificato al cento per cento: la grafica non è (come accadeva in passato per le avventure Lucasfilm e accade tuttora per quelle Sierra e Accolade) convertita pari pari da PC, ma è stata parzialmente ridisegnata e resa più adeguata alle potenzialità (maggiori) dell'Amiga. Il sonoro è, udite udite, opera di Chris Hulsbeck, anche se, a dire il vero, secondo me qui del *TFMX* (il programma musicale della Rainbow Arts) non c'è nemmeno l'ombra e la musica sembra composta con il malefico *Sonix*. Ultima, ma non per questo meno rilevante, nota: tutta l'avventura è stata (purtroppo) tradotta in italiano.

Se non conoscete *Monkey Island* (ma dove vivete?) sappiate che si tratta della classica avventura Lucasfilm con il sistema *SCUMM*, ossia con le azioni possibili nella parte bassa dello schermo e l'area di gioco in quella superiore. Cliccate su un verbo, poi su un oggetto e... Voilà! L'azione da voi richiesta, se sensata, si compirà!

Quasi dimenticavo: l'avventura è ambientata nel misterioso mondo dei pirati e vi vede protagonisti nei panni di Guybrush Threepwood, ragazzo tanto desideroso di diventare pirata professionista quanto imbranato. Riuscirà nella sua impresa di conquistare gloria, ricchezza e amor o sarà rilegato per tutta la vita a tradurre le avventure Lucasfilm in italiano? Speriamo che si avveri la seconda possibilità perché vedendo come è stato tradotto Monkey abbiamo bisogno di qualcuno in grado di fare un lavoro migliore...

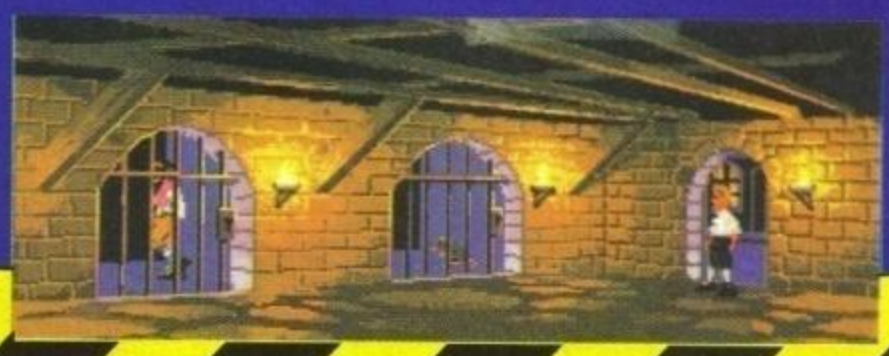
COMMENTO

Premetto che sono un fan delle avventure Lucasfilm: non mi ritengo un fanatico ma ho finito tranquillamente *Maniac Mansion, Indy 3* e *Loom* e, dopo aver completato alla prima partita quest'ultimo, sono rimasto abbastanza deluso a causa dell'incredibile facilità riscontrata nel terminare il gioco. Con *Monkey Island* pensavo che le cose fossero cambiate: beh, mi sono sbagliato. Certo, il gioco è a prima vista galattico: grafica completamente ridisegnata (e migliorata) rispetto alla verione PC, sonoro curato dalla Rainbow Arts (Chris Hulsbeck & C.), animazioni dettagliate, un'immensa dose d'umorismo e di mistero... Il problema è che basta davvero poco per giungere alla fine e, si sa, "avventura terminata mai più caricata": attenzione, non poco in termini di tempo (ci vogliono alcune ore già conoscendo la soluzione) ma proprio come impegno. Tutto è così banale, immediato, persino ovvio! Non parliamo poi dell'incompetentissima traduzione in italiano: forse l'impresa più ardua del gioco è proprio quella di capire le origini di molti strani termini.

SIMONE CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	82
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	75



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

REVIEW

AMIGA

GREMLIN

SUPERCARS 2

L'altro giorno stavo proprio rimarcando l'assenza di bei giochi "alla *Super Spinf*" per i sedici bit (se si eccettua *Off Road Racer*) quando... Taaac! Eccolo qua, *Supercars 2*, la simulazione automobilistica del secolo!

Beh, forse adesso sto un po' esagerando, ma non c'è dubbio che il gioco programmato dal team dei Magnetic Fields (gli stessi di *Supercars 1* e *Lotus*) e targato Gremlin sia praticamente un capolavoro, ideato e realizzato con gran cura.

Cura che immediatamente emerge dal menù che rispecchia in tutto e per tutto quello di *Lotus*: uno o due giocatori contemporaneamente (lo split screen è però, a differenza di *Turbo Challenge*, verticale), tre differenti livelli di difficoltà con altrettante piste, due differenti metodi di controllo...

Il gioco in sé stesso sarebbe identico a *Supercars* se solo non fosse completamente diverso (bella questa): innanzitutto è sufficiente arrivare nei primi cinque, su un totale di dieci vetture, per qualificarsi alla pista successiva; ci sono un sacco di armi innovative e non i soliti banali missili a ricerca calorica; i tracciati sono pieni di salti, gallerie, scorciatoie, pareti semovibili, passaggi a livello e chi più ne più ne metta. Se già così *Supercars 2* annienta il suo predecessore sappiate che al termine di ogni gara ci sono diverse prove per poter guadagnare soldi o per non perderli, come l'interrogatorio al commisariato di polizia, il colloquio con lo sponsor del vostro bolide, con un'inviata di Greenpeace (o qualcosa del genere), l'esame di scuola guida...

Insomma se ancora non l'avete capito *Supercars 2* E' in assoluto il miglior gioco di questo genere e per non comprarlo dovreste proprio avere un cervello da scarrafone ritardato!

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	93

COMMENTO

Ma è fantastico! Ma è meraviglioso! Ma è incredibile! Ma è... *Supercars 2*! Non sto scherzando, questo gioco è una vera bomba: la grafica è dettagliatissima con un sacco di ombreggiature e di effetti megarealistici, il sonoro è ottimo, soprattutto per quanto riguarda la musica nello schermo dei titoli, la giocabilità è notevolmente migliorata rispetto a *Supercars* e lo stesso dicasi per la longevità (due dischi = tonnellate di piste e di divertimento). Inoltre il tutto è condito da una buona dose di umorismo e da un sacco di optional che non guastano mai, anzi... L'unico difetto di *Supercars 2* è che nel modo a due giocatori il malefico split screen permette di vedere solo i due nanometri di pista che precedono la propria auto e rimanere nel tracciato è pressoché impossibile. Tralasciando comunque questo piccolo particolare ecco che abbiamo tra le mani il miglior gioco del "genere *Super Sprint*" sinora uscito su un sedici bit. Compratelo!

SIMONE CROSIGNANI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

LAGO

Siamo nel 1375 e il Mandarino di Canton decide di silurare il suo Gran Ciambellano, al quale, detto per inciso, ben poche ciambelle riuscivano col buco (ah, ah, ah...). Indice quindi un concorso per l'assegnazione di tale carica, di cui verrà onorato chi, dopo aver visitato almeno nove città di Asia, Europa e Africa del Nord, ritornerà a Canton dando prova di aver accumulato guadagni superiori a quelli di tutti gli altri partecipanti. Alla fine le iscrizioni risultano essere quattro, ed è questo anche il massimo numero di giocatori di Canton. Ogni giocatore deve però gestire oltre che il suo mercante in corsa per il titolo di Gran Ciambellano, anche tre fedeli predoni che si occuperanno degli affari "illegittimi". Ad ogni turno un giocatore sposta prima i predoni e poi il mercante. Com'è prevedibile, quando due predoni si ritrovano in una stessa regione inizia il duello e si passa quindi alla fase beat'em-up del gioco, che per la cronaca propone tre tipi di mosse (col bastone) per ogni contendente. Chi vince ha la possibilità di esiliare lo sconfitto in un qualsiasi territorio della mappa. Il duello ha luogo anche tra un predone e un mercante: nel caso in cui vinca il primo, lo sconfitto perde gran parte del denaro, nel caso in cui vinca il secondo, questo stesso può trasferirsi in un territorio a sua scelta. Nelle varie città esiste la possibilità di mercanteggiare, sottostando alle regole della domanda e dell'offerta. Naturalmente bisogna scegliere quali merci è meglio vendere in certe regioni e quali in altre (es: non è che in Asia ci fosse molto bisogno di perle in quel periodo).

COMMENTO

Canton non ha sofisticate regole da gioco di ruolo o da wargame, non ha menu che grondano di opzioni o un massicciliardo di mezzi da governare ma ha una piccola caratteristica fondamentale: funziona. Quando guidate il vostro mercante, dovete usare un minimo di cervello per aprirgli la strada verso le località in cui vi siete prefissi di commerciare. I vostri attacchi possono essere diretti su più fronti, visto che disponete di tre predoni, il che impone una serie di riflessioni strategiche: mi conviene attaccare oppure continuare a scortare il mercante?
Sul fronte guerresco i predoni non subiscono "miglioramenti"; se si fosse inclusa la compravendita di armi o si fosse in qualche modo consentito il "potenziamento" militare *Canton* sarebbe stato un gioco eccellente. Comunque é assolutamente da sottolineare la varietà delle animazioni che accompagnano gli spostamenti dei mercanti,che sicuramente conferiscono al gioco una bella atmosfera, che unita all'evocante mappa "antica" fanno molto orientaleggiante. Canton é in definitiva un gioco molto godibile, soprattutto se giocato da due o più mercanti.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	75
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	75

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

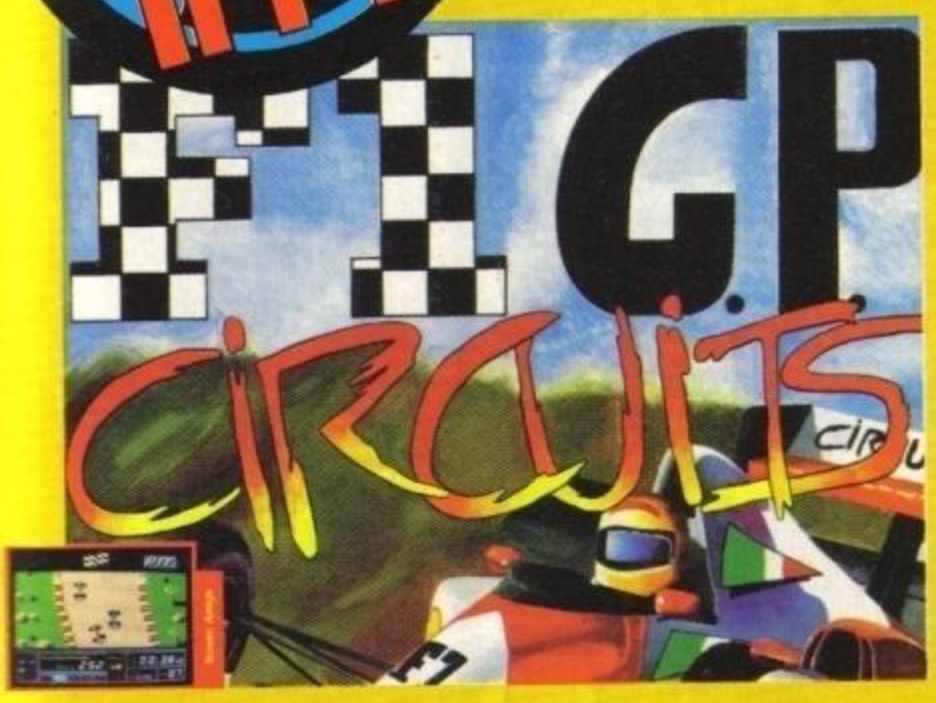
http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

F1 G.P CIRCUITS

C64/AMIGA

IDEA



Chi non ha mai sognato di essere un grande pilota di Formula Uno? Il fascino della pista, della velocità, delle ragazze ai box... peccato che entrare a far parte del Grande Circo sia tanto difficile!

Alcune persone sfogano allora la propria frustrazione in città, guidando come dei pazzi e sfidandosi l'un l'altro a bordo delle proprie utilitarie (o sognando epiche sfide al volante di una Testarossa, come un tizio di mia conoscenza...), ma la cosa più saggia è senz'altro limitarsi a correre sul proprio video, possibilmente giocando con programma di alta qualità. Tuttavia, trovare un gioco veloce, con giri di qualificazione e nove piste differenti è molto difficile. Sarebbe bello anche poter caricare un programma in cui si possa modificare il proprio bolide acquistando componenti sempre più costosi ed efficaci, ma la cosa è pressoché impossibile. Il massimo, infine, sarebbe un gioco in cui le fermate ai box contino veramente qualcosa, e in cui si possa rivivere tutta la febbrile tensione dei *pitstop*, magari mediante qualche animazione particolarmente raffinata... un vero sogno irraggiungibile. Ma cosa mi dite? *F1 GP Circuits* ha tutte queste caratteristiche?!? Ed è già nei negozi! Ma allora cambia tutto...

COMMENTO

Wow! E' la prima volta che un gioco realizzato in Italia riesce a entusiasmarmi tanto: *F1 GP Circuits* è veramente un programma coi fiocchi! La giocabilità è altissima: le fermate ai box sono state gestite in maniera semplicemente geniale, mentre la sezione riguardante gli acquisti permette di creare veicoli realmente differenziati che richiedono stili di guida altrettanto vari. La versione C64 è senza dubbio la migliore (ci sono persino le mitiche musiche di Paolo Galimberti) e non dovrebbe mancare in nessuna collezione. Chi ha invece un Amiga o un ST farebbe meglio a dare un'occhiata al gioco prima di acquistarlo, benché la qualità sia sempre piuttosto alta.

FABIO ROSSI

COL FIATO SUL COLLO

L'aspetto più interessante di *F1 GP Circuits* è senz'altro costituito dalle fermate ai box. In queste sequenze il giocatore deve decidere quali parti del proprio veicolo riparare, dare ordini in proposito ai meccanici attivando delle icone, attendere che l'operazione sia conclusa, confermarne la riuscita cliccando nuovamente l'icona e infine dare al pilota il segnale per ripartire. Considerato che può capitare di dover sostituire cinque o sei sistemi contemporaneamente (magari facendo anche rifornimento) e che mentre si lavora si sentono le auto avversarie sfrecciare indisturbate al nostro fianco, potete immaginare la tensione e l'angoscia che ogni fermata comporta. Magnifico!

AMIGA/ST

GRAFICA	66
SONORO	62
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	77

C64

GRAFICA	88
SONORO	93
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREDATOR 2™

...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

LEADER DISTRIBUZIONE

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583-3494.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA CON IL MAGNETICA TEAM

I Magnetica sono i primi autori italiani di giochi ad aver meritato un CVG HIT con il loro prodotto, *F1 GP Circuits*. Quando sono venuti a trovarci in redazione ci siamo fatti raccontare tutto di loro...

di Fabio Rossi

I Magnetica al completo: Omid Ehsani, Giuseppe Tresoldi e Gerardo Iula

C+VG - Riuscire ad aggiudicarsi il CVG HIT (un voto superiore al 90% - NdR) non è una cosa facile, soprattutto con il primo gioco pubblicato. Sono sicuro che ai nostri lettori piacerebbe conoscere la storia del vostro "team vincente".

Magnetica - I Magnetica sono nati dall'incontro di due gruppetti di appassionati di videogiochi e programmazione. Ciascuno di noi aveva una certa esperienza personale in fatto di programmazione o grafica, ma è solo quando abbiamo conosciuto Paolo Galimberti - che all'epoca stava lavorando a *Moonshadow* - che ci siamo resi conto che anche in Italia c'era la possibilità di pubblicare qualcosa. Così abbiamo preso una valigia con dentro un C64 e un drive e siamo andati a presentare il nostro primo gioco alle software house...

- Che gioco era?

- Si intitolava *Magnetic*, ed era uno strano programma in cui un robot modulare doveva trascinare una sfera su un campo pieno di buche e rilievi semplicemente usando un potente magnete. C'erano nemici da evitare, un sacco di comandi e uno schema di gioco tanto complesso che per spiegarlo tutto ci vorrebbe mezz'ora. Era molto originale e ben programmato, ma un po' troppo involuto per poter essere messo sul mercato.

- Come avete fatto a passare da una cosa simile a *F1 GP Circuits*?

- Abbiamo fatto un po' di analisi di mercato, e ci siamo resi conto che per vendere qualcosa conveniva dedicarsi a un genere di gioco più diretto, che chiunque avrebbe potuto giocare senza grandi problemi. Ci piaceva molto il vecchio *Le Mans* su C64, e quando Omid ha scommesso che sarebbe riuscito a scrivere una routine di scrolling veloce in trenta minuti...

- In mezz'ora?!?

- Sì, e c'è pure riuscito! A quel punto *dovevamo* fare un gioco di guida. All'inizio doveva essere un budget, una specie di simulazione di autopista Polistil, ma quando ci siamo guardati in giro abbiamo deciso che avevamo la possibilità di realizzare qualcosa di superiore agli altri prodotti del genere in circolazione, così abbiamo evoluto il concetto di gioco ed è venuto fuori *F1 GP Circuits*.

- Che è venuto molto bene. Peccato solo che non si possano prendere a missilate gli avversari!

- Non sarebbe commerciale, dai...

- Vabbé. Che progetti avete per il futuro?

- *F1 GP* doveva intitolarsi originariamente *Fastest Engine*: ci piacerebbe farne una versione comica intitolata *Farmer's Engine*, con i trattori e le mucche al posto delle auto. Poi vogliamo mettere insieme abbastanza routine da poter creare un sistema di sviluppo potente e affidabile. Abbiamo anche contattato alcune case inglesi e c'è il rischio che si possa realizzare un nostro vecchio progetto: il gioco di *Lupin III*!

- Lo voglio!

- Beh, la progettazione è a buon punto; tutto sta a vedere se qualcuno comprerà i diritti sul personaggio.

- Cosa ne pensate del mondo dei videogiochi, soprattutto di quello italiano?

- Il pubblico è troppo poco esigente, e per questo ci sono molte software house che potrebbero fare molto ma si limitano a produrre cose dozzinali che vendono lo stesso. In Italia inoltre c'è il problema di una carenza cronica di programmatori in gamba: noi non siamo ancora riusciti a trovare qualcuno che sappia convertire *F1 GP Circuits* sul PC!

- Cosa si deve fare per migliorare la situazione?

- Un buon passo avanti potrebbe essere quello di creare sistemi di sviluppo di pubblico dominio, per alleggerire la parte di lavoro non creativa che c'è dietro a ogni gioco. Poi bisognerebbe che i programmatori si parlassero di più, per scambiarsi le conoscenze tecniche. E infine il nostro sogno: sapere che cosa vogliono gli italiani!

CHI SONO I MAGNETICA?

Il gruppo Magnetica è composto da:
- Giuseppe Tresoldi - grafico e game designer
- Omid Ehsani - programmatore C64
- Gerardo Iula - programmatore e grafico Amiga
- Emiliano Gusmini - programmatore, grafico e musicista ST

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

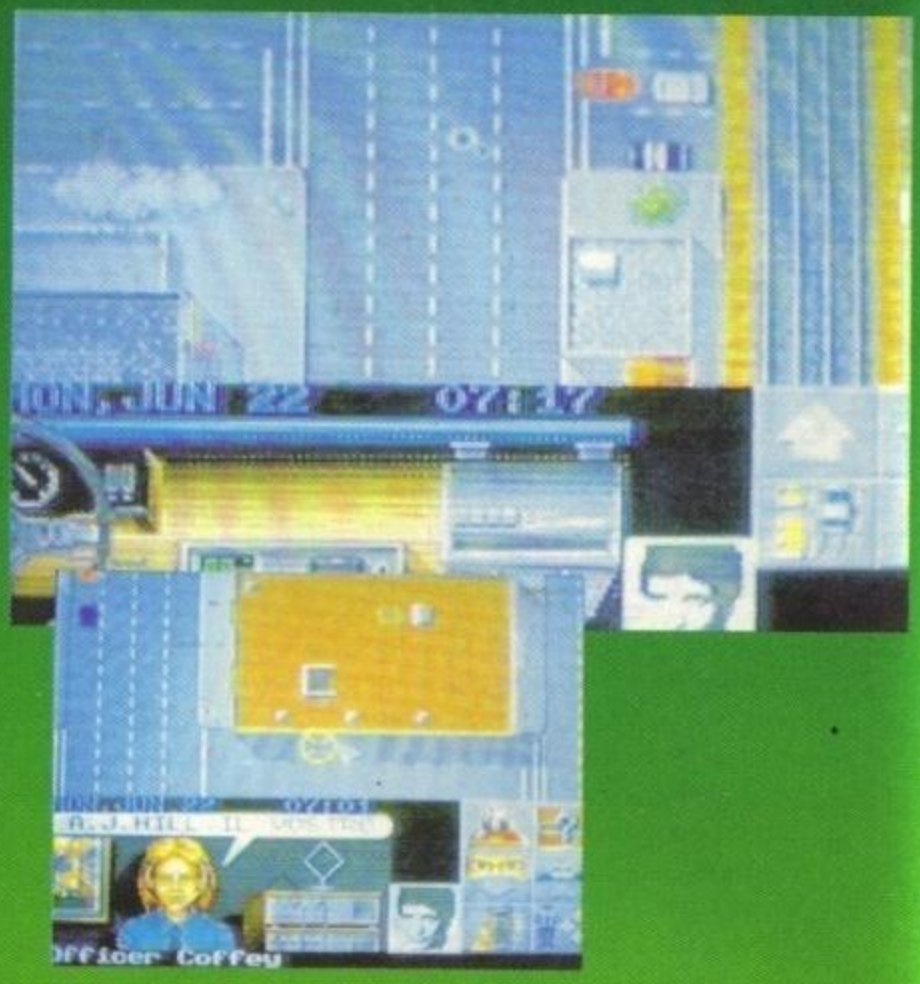
AMIGA

KRISALIS

HILL STREET BLUES

Tratto dall'omonimo telefilm (in Italia "*Hill Street Giorno e Notte*"), *Hill Street Blues* vi pone a capo del corpo di polizia col compito di pattugliare le strade del vostro quartiere e mantenere l'ordine pubblico. A turbare quest'ultimo sono infatti i soliti malviventi, ognuno dei quali si può far rientrare in una diversa categoria: si parte dagli scippatori per arrivare ai pluriomicidi, che chiaramente sono i più pericolosi. Appena viene segnalato un crimine si può consultare il computer per scoprire chi ne è stata la vittima, chi è sospettato di esserne l'autore e dove questo è stato perpetrato. A questo punto si sceglie uno dei nove agenti della squadra di Hill Street e lo si spedisce, in macchina o a piedi, sul luogo del crimine. Qui l'agente può subito arrestare un sospetto (se ne possiede la descrizione verrà infatti indicato da alcune frecce rosse), identificare i passanti e guardare se qualcuno si comporta in modo strano. Se qualcuno "si fa notare"- per esempio cercando di evitare la vostra vicinanza - dovete subito fermarlo e identificarlo.

Questo nei casi più semplici; nei casi più complicati potrebbe esserci uno scontro a fuoco, delle vittime (e allora dovrete chiamare un'ambulanza o il medico legale) e potreste dover approntare dei posti di blocco, chiamare rinforzi o addirittura la *Swat* (la famosa squadra speciale).

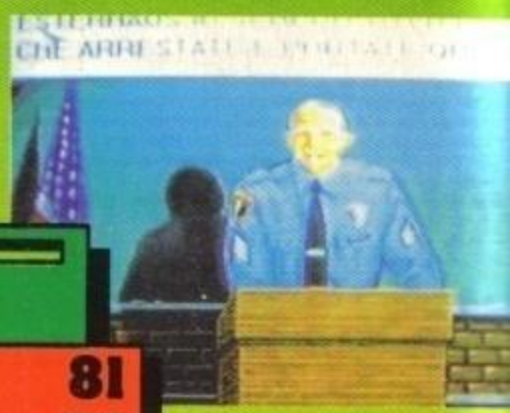


Il tutto è visualizzato dall'alto e si comanda con le icone.. Può essere inoltre consultata una mappa generale del quartiere, sulla quale ogni volta viene evidenziato il teatro di un crimine. Quando un criminale viene arrestato si svolge il processo in un dato giorno e qui il poliziotto dovrà riconoscere il colpevole e fornire le prove delle sue malefatte. Per i crimini minori il processo è automatico e venite semplicemente informati del suo esito. La vostra reputazione può salire alle stelle se eseguite tutto correttamente: non lasciate insoluti i crimini, non fate uso eccessivo del vostro fucile, non dimenticate i cadaveri per la strada, non causate ingorghi, non arrestate innocenti e potete sperare di diventare Capi della Polizia.

COMMENTO

Devo dire che l'idea mi attirava moltissimo e già mi vedevo a dare ordini a destra e a manca a Jack, John, Rob e tutti i nomi americani che vi vengono in mente. Il tutto in realtà (almeno nell'interpretazione della Krisalis) è molto noioso: spedisci un agente, aspetti ore che raggiunga la meta mentre ci sono altri che aspettano di essere "guidati" (e alla fine te li dimentichi), confronti un po di facce e così via. Quando le cose si fanno più serie al massimo dovrai usare il fucile: punti col cursore, spari, chiami il medico legale, sai che divertimento... Dov'è il thrilling delle sparatorie dei telefilm polizieschi e dove sono le spettacolari elucubrazioni mentali del tenente Colombo che risolvono qualsiasi caso? Qui lo scontro a fuoco è poco coinvolgente (il vostro poliziotto lo dovete spostare cliccando su dei tasti-cursore: tragedia!) e la risoluzione dei casi è dettata da qualche confronto tra i volti dei sospetti. A volte sembra più un corso per aspiranti poliziotti che vogliono imparare le procedure standard del pattugliamento. Però noi volevamo un videogioco, non un manuale!

PAOLO CARDILLO



AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	55
GIOCABILITÀ	53
LONGEVITÀ	48
GLOBALE	49

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

REVIEW

PC ENGINE/CDROM

NEC AVENUE

DOWNLOAD 2

Che fine ha fatto Hitler? C'è chi crede che sia morto in un bunker, chi che si sia ritirato in qualche ricco angolo del mondo, ma la realtà è molto più semplice: come tutti sanno, il leader nazista si è fatto asportare il cervello e, dopo averlo fatto collegare a un megacomputer, ha pianificato l'invasione del mondo direttamente dal cyberspazio!

Per fortuna c'è Syd, il pilota di astronavi più svaccato del mondo (un tizio che quando viene informato della distruzione di Tokio si lamenta perché dovrà andare a fare la spesa in qualche altra città!) che, coadiuvato dalla bella Deva, andrà a sconfiggere "baffetti belli" direttamente nel cyberspace, non senza neutralizzarne prima le truppe di invasione. Per compiere l'impresa Syd usa il caccia multiruolo che tiene parcheggiato sotto casa (davvero! - Ed), dotato di cinque armi differenti, di un computer di bordo che parla come un C64 e degli immancabili pod opzionali da raccogliere strada facendo insieme ai power-up.

La battaglia si svolge in dieci fasi differenti alternate da lunghe sequenze animate con dialogo registrato. Alcuni livelli sono ambientati all'interno del cyberspace, caratterizzato da scenari incredibili e nemici particolarmente cattivelli.

COMMENTO

Sarò un tipo all'antica, ma gli shoot 'em up mi piacciono un sacco. Alla luce di ciò, *Download 2* non può che avere tutta la mia approvazione: tolto il livello di difficoltà a tratti esageratamente alto (suppongo per giustificare il prezzo del gioco), la varietà delle situazioni fa impallidire anche classici come il mitico *R-Type*.

Particolarmente stimolante l'inventiva nella grafica del gioco: fra i nemici ci sono persino la Venere di Milo e i mosaici di Pompei! Stupendi anche (ma c'era da aspettarselo) le musiche e gli effetti sonori, particolarmente efficaci nelle scene splatter come quella finale, in cui gli organi interni di un Hitler biomeccanico si riassemblano addirittura quattro volte in maniera sempre diversa!

FABIO ROSSI

CON IL CD-ROM...

Download 2 è contenuto su un disco CD-ROM. Per giocarlo è quindi necessario possedere il lettore e l'interfaccia appositi, che hanno il grosso difetto di costare parecchio. Il prezzo dell'apparecchiatura viene tuttavia più che ripagato dalla varietà della grafica, dalle lunghe sequenze animate e dal sonoro di qualità orchestrale offerti dai giochi su CD, che non hanno pari su alcun sistema domestico.

Un esempio della spettacolarità di *Download 2* si può avere dalle foto di questa pagina, che presentano alcune scene tratte dal gioco (quelle con l'astronave) e dalle sequenze di intermezzo.

PC ENGINE

GRAFICA	98
SONORO	99
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	95

GRAZIE!
A Micromania e Computerland per averci fornito il materiale recensito.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUPER FAMICOM

ENIX

Gli dei erano piuttosto soddisfatti. Dopòtutto, nel corso degli ultimi millenni erano riusciti a persuadere gli abitanti di un intero pianeta ad adorarli, e ora regnavano supremi.

Purtroppo, un giorno un dio minore si lasciò scappare uno strale nel bel mezzo di un oceano. Naturalmente questa sua distrazione provocò una catastrofe: la terra si aprì e nacque una nuova isola.

L'isola era un po' troppo grossa perché gli dei potessero ignorarla, così dopo qualche secolo decisero che era il caso di popolarla. Essendo un'isola tanto grande, doveva però essere divisa in sei zone. Popolare ogni regione e farla prosperare era un compito ideale per addestrare un dio appena nato, e nei panni di questa baby-divinità tocca a voi accollarvi l'onere.

Potrebbe sembrare una cosa facile - soprattutto per un dio - ma sfortunantamente non siete la sola presenza divina sull'isola. Le Forze delle Tenebre sono già arrivate da qualche decennio, e le terre vergini sono in balia di demoni di vario tipo. Contro queste truppe infernali potete usare le vostre frecce celesti (che avete in quantità illimitata), ma distruggere le loro tane è tutto un altro paio di maniche...

CVG HIT

▲ Gustatevi il panorama.

PUNTI DI VISTA

La vostra base operativa è il Castello sulle Nuvole. Fatelo volare dove vi serve e usate i pulsanti per zoomare sull'isola.

▼ Un villaggio in crescita.

SOVRAPPOPOLAZIONE!

All'arrivo in ogni regione vi vengono concessi solo due seguaci. La vostra missione divina richiede innanzitutto di livellare il terreno. Poi, a mano a mano che scorre la sabbia nella clessidra in alto, dal vostro tempio usciranno dei seguaci che popoleranno le zone abitabili. Il numero di seguaci dipende però da parecchi fattori. L'ampiezza della rete stradale influisce sui loro exploit riproduttivi, oltre che sulla loro felicità. E la felicità della gente è la cosa più importante del gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OFFERTE AGLI DEI

Nel corso della partita una popolazione felice è molto importante per la vostra divina megalomania, perché in tal caso lavorerà duro per la vostra gloria producendo utilissime offerte. Fra i vari doni ci sono pane, ponti, lana e, se siete molto bravi, alcune magie molto potenti - di cui parliamo dopo!

▲ Uno dei tanti, terribili nemici!

▼ Il primo livello dinamico.

UN PO' D'AZIONE!

Prima che possiate cominciare a colonizzare le terre dovete eliminare la base dei demoni di quella zona.
Una volta riusciti, la gente comincerà a riprodursi e lavorare sino a che non verrà infastidita da qualche altro insediamento infernale, che andrà eliminato per poter passare al livello successivo.

COMMENTO

Dopo aver provato tutti i giochi del Super Famicom, *Actraiser* è stato il mio primo acquisto per la mia collezione personale.
Il misto di *affett & infilz 'em up* e di strategia "alla *Popolous*" è veramente ben bilanciato, e tiene appiccicati al video sino a che non si riesce a terminare il gioco.
Il bello è che prima di riuscirci passerà parecchio tempo, dato che la difficoltà media è decisamente alta! In effetti, la forza di *Actraiser* sta tutta nello schema di gioco: graficamente i chip dedicati della console vengono sfruttati pochissimo.
Il sonoro è invece impressionante, forse il migliore che abbia mai sentito in un gioco non su CD ROM.
Se trovate *Popolous* troppo noioso e *Rastan* troppo poco strategico, compratevi *Actraiser*! Peccato per le parti di testo solo in giapponese...

FABIO ROSSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

FAMICOM

GRAFICA	94
SONORO	96
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	95

▲ Uno dei 13 livelli arcade

COMMENTO

Se avete il Super Famicom, vorrete comprare dei giochi che durano più di qualche partita.

Actraiser è quello che ci vuole: difficile, spettacolare e pieno di piccoli enigmi da risolvere per procedere - sia nelle sezioni arcade che in quelle strategiche!

Come per tutti i giochi di questa macchina, il testo in giapponese fa perdere alcune sottigliezze: prima di capire che dovevo dare una particolare offerta a un particolare omino ci ho messo un bel pezzo, ma alla fine tutto si è risolto.

E parlando di soluzioni, vi dirò che per finirlo io e Simon abbiamo passato una settimana insonne a casa di Fabio - nonostante da noi avessimo fior di console e computer!

PAOLO CARDILLO

UP DATE

Actraiser su altre macchine?!? Ma fateci il piacere...

MISTERI MAGICI

Uccidendo i demoni che distruggono campi & case e rapiscono la gente la popolazione vi premierà con diverse magie. Queste vanno usate nelle sequenze arcade, dove funzionano come delle smart bomb. Una di esse provoca una pioggia di meteore, un'altra genera colonne di fuoco e la terza - la migliore - attiva due muri di luce che spazzano completamente lo schermo!

POTERI DIVINI

Nel preparare il terreno per la vostra popolazione, potete usare parecchi trucchetti...

FULMINI
Si usano per eliminare massi e cespugli. Putroppo blastano anche i palazzi circostanti, quindi cercate di fare attenzione!

PIOGGIA
Vi servirà per rendere fertili i deserti e rigenerare i campi distrutti dai demoni.

SOLE
Ottimo per bonificare paludi o sciogliere i ghiacci "eterni" delle terre più a nord.

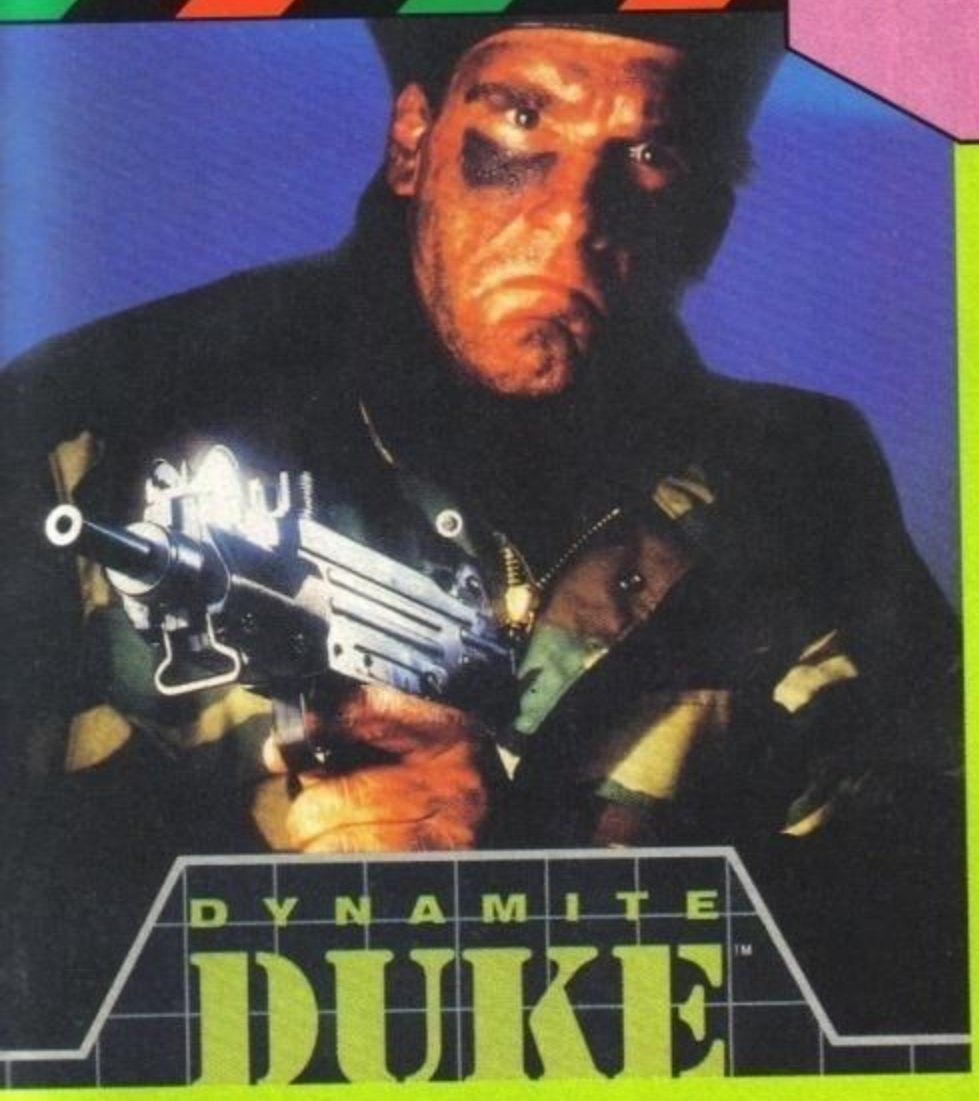
VENTO
In certe zone vengono costruiti mulini a vento. Se la gente è scontenta per la poca produzione, con un piccolo soffio riporterete il sorriso sulle loro piccole facce.

TERREMOTO
Vi servirà solo in un caso, per collegare due isole minori. Non usatelo altrove, o provocherete un disastro!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE
SEGA



Se tornate a casa dall'ufficio dopo una frustrante giornata di lavoro, dallo stadio dopo la sconfitta della vostra squadra, dal giornalaio e non avete trovato l'ultimo numero del vostro fumetto preferito, che c'è di meglio di una bella terapeutica partita a un assatanato sforacchiatutto per sfogare il vostro rancore nei confronti dei datori di lavoro, della FIGC e dell'Associazione Giornalisti? Non c'è proprio nulla di meglio! Quindi infilatevi nei panni di Dynamite Duke, uno che sono anni che lo licenziano, che la sua squadra retrocede e che arriva in edicola quando tutti i supereroi hanno già stravenduto. Difatti per sfogarsi ha partecipato alla guerra del Vietnam e a quella del Golfo.

Una volta immedesimativi nel personaggio, scoprirete che costui, durante le sue azioni guerraiole, viene abitualmente inquadrato di spalle (dalla CNN?) mentre i suoi bersagli gli sfilano davanti in processione verticale. Per impedire però che chi lo guida non veda ciò che si trova esattamente davanti al ramboide, Dynamite Duke è stato reso trasparente a livello dell'addome.

Lo scopo del gioco è presto detto: addobbare di proiettili i bersagli umani, meccanici e bio-meccanici (sì ci sono anche quelli in *Dynamite Duke*) che si agitano e sparano davanti al nostro eroe. A volte però nelle sfide coi cattivi di fine livello si dovrà ingaggiare un combattimento a mani nude, e qui si useranno tutti e tre i pulsanti del joypad per le varie mosse. Non mancano gli oggetti-bonus, che qui però devono essere scovati all'interno dello scenario rendendosi conto di quali elementi del paesaggio siano vulnerabili alle raffiche di proiettili. Quando ve ne accorgete (lampeggiano), li distruggete completamente e questi rivelano il loro oggetto-bonus (kit di pronto soccorso, nuove armi, scorte di proiettili etc.), da incamerare su due piedi.

COMMENTO

Il problema di *Dynamite Duke* è probabilmente... Dynamite Duke. La semi-invisibilità del personaggio non è bastata per evitare la "sindrome di *Space Harrier*". La verità è che in uno sforacchiatutto in soggettiva o deve apparire solo il mirino (*Operation Wolf* e affini), o il personaggio deve essere completamente invisibile, o deve essere presente senza nascondere i bersagli (*Cabal*). A parte i problemi di "ingombro", *DD* non è affatto un brutto gioco; è particolarmente apprezzabile l'aspetto degli oggetti bonus che qui uno si deve andare a cercare negli elementi del paesaggio (alla *Mario*), mentre in giochi come *Operation Wolf* erano elementi che si "discostavano" dall'ambientazione e se ne intuiva subito la funzione. I duelli di fine livello sono un altro aspetto gradevole del gioco, visto che richiedono l'ideazione di una tecnica diversa per ogni cattivone. E un ammazzatutto con idee che provengono direttamente dal mitico *Mario* non è roba di tutti i giorni.

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE	
GRAFICA	88
SONORO	65
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	80

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUPER FAMICOM
BANPRESTO

SD GREAT BATTLE

Diciamolo subito: un gioco più giapponese di questo non è proprio possibile concepirlo. Non ci credete? E allora state a sentire...

Un crudele imperatore proveniente dallo spazio vuole conquistare l'Universo, e ha cominciato a portarsi avanti col lavoro imprigionando alcuni dei molti eroi che lo avrebbero potuto fermare. I tapini - che sono poi il papà di Ultraman, il fratello di Kamen Rider e il cugino di Gundam - sono stati rinchiusi all'interno di complicate fortezze e non possono ostacolare in alcun modo il diabolico piano. Quelli che possono salvare la situazione sono infatti i loro parenti, che partono insieme alla volta della base dell'Imperatore cercando strada facendo di recuperare i rispettivi consanguinei. L'impresa li porterà su vari pianeti pieni di fortezze, piattaforme & isole volanti tutte da esplorare. Ogni scenario è popolato dagli affezionati nemici di ogni eroe (dinosauri di gomma per Ultraman, Zak eRik-dom per Gundam, ecc.), comandati da personaggi particolarmente potenti che possono però essere convertiti alla giusta causa e affiancati ai protagonisti.

Fin qua la storia sarebbe strana, ma non particolarmente sconvolgente: lo shock arriva infatti quando si scopre che tutti i personaggi fanno la loro comparsa in versione SD...

COSA SIGNIFICA "SD"?

SD è l'abbreviazione di *Super Deformed*, una definizione che non ha bisogno di traduzioni. Negli ultimi anni in Giappone per ogni personaggio o veicolo protagonista di una qualche storia di successo viene prodotta anche la sua versione SD. Il processo di super-deformazione è semplice: basta alterare le proporzioni del soggetto (ottenendo ad esempio corpi minuscoli dotati di enormi capoccioni e piedoni) e inserire il risultato in una parodia della situazione originale, riducendo anche la più grande epica a una farsa demenziale.

I recensori di C+VG magari non saranno dei grandi eroi, ma abbiamo pensato di mettere in palio un abbonamento per chi ci spedirà la migliore versione (disegno o breve storia a fumetti) di **S.D. C+VG.** Spedite le vostre opere super deformi a:
**HO DEFORMATO C+VG c/o C+VG,
Gruppo Editoriale Jackson, V. Pola 9, 20124 Milano.**

CVG HIT

COMMENTO

La prima volta che l'ho caricato non credevo ai miei occhi. Chiunque abbia concepito una simile assurdità deve essere completamente pazzo, ma il risultato è divertentissimo! Al di là della simpatia che possono ispirare i personaggi tondeggianti, lo schema di gioco è un ottimo misto di piattaforme e shoot 'em up che dovrebbe piacere agli estimatori di entrambi i generi. Delle potenzialità grafiche della console viene sfruttata soprattutto la grande definizione, mentre il sonoro è messo alla prova dalle tre colonne sonore originali delle serie televisive di *Gundam*, *Kamen Rider* e *Ultraman*. Il testo in giapponese è ininfluente ai fini del gioco, quindi *SD Great Battles* dovrebbe riscuotere un notevole successo fra i possessori di Super Famicom.

FABIO ROSSI

GRAZIE
A Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia

SUPER FAMICOM

GRAFICA	90
SONORO	87
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROMANIA, COMPUTERLAND & C+VG REGALANO

1 SUPER FAMICOM + LA CARTUCCIA SD GREAT BATTLES

PER PARTECIPARE DOVETE:

1 - COMPILARE LA SCHEDA QUI SOTTO
2 - RITAGLIARE LA PAGINA (LE FOTOCOPIE NON VALGONO!)
3 - SPEDIRE A:
"VOGLIO IL SUPERFAMICOM!"
C/O C+VG, GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA, 9
20124 MILANO

TRA TUTTE LE PAGINE RICEVUTE ENTRO IL 30 GIUGNO, VERRÀ ESTRATTO UN SOLO VINCITORE (PIÙ PAGINE SPEDITE, PIÙ POSSIBILITÀ AVETE DI VINCERE!)

IL VINCITORE VERRÀ AVVISATO ENTRO IL 15 LUGLIO.

Nome: _____
Cognome: _____
Età: _____
Computer posseduto: _____
Indirizzo: _____
C.A.P.: _____
Città: _____
Provincia: _____
Telefono: _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI

LYNX

A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via San Prospero 1 Milano - **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano - **Supergames** Via Vitruvio 38 Milano - **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano - **Lucky** Via Passeroni 2 Milano - **Lucky** Via Adige 6 Milano - **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano - **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano - **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano - **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agora" Cassano D'Adda (Mi) - **Lucky** Via Rovereto 12 Milano - **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano - **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) - **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza (Mi) - **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta (Mi) - **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso (Mi) - **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) - **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago (Va) - **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate (Va) - **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) - **New Game** C.so Garibaldi 199 Legnano (Mi) - **Longatelli Mario** Via Balicca 11 Lecco (Co) - **Milac** Via Lodigiana 1 Senna Lodigiana - **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano - **Casa del giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona - **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema - **Vigasio Mario** Portici Zanardelli 3 Brescia - **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano (Bs) - **Tintori Enrico e c,** Via Broseta 1 Bergamo - **Video Immagine** Via Carducci Città Mercato Bergamo - **Caldara Angelo** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo - **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) - **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia - **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) - **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi - **Happy Computer** Via Uccelli 2/A Suzzara - **Tenedini Franco magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova - **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese - **Sicon non food** Via Elevzia 8 Tirano (So) - **Video Hobby** Via Ugoni 12/B Brescia - **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano - **Calligaro Distribuzione** Via Ampere 105 Milano - **Iperfoto Sas** St. Prov. 184 Brembate Sotto (Bg) - **Computer Shop Snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate (Va)

PIEMONTE - **Tv Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino - **G. Ricordi & c.** P.zza C.L.N. 251 Torino - **Auchan** C.so Romania 460 Torino - **Alla gioia dei bimbi** Via Po 46 Torino - **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino - **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino - **American's games** Via Sacchi 26/C Torino - **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino - **Toy service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino - **Paradiso dei bambini** Via Andrea Doria 8 Torino - **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino - **Fulvia Pagliughi** C. so Vercelli 254 Ivrea (To) - **Casa del pupo** Via Torino 34 Nichelino (To) - **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo (To) - **Hobby Market** Via Po 20 Chivasso (To) - **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo Canavese (To) - **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria - **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) - **Italsapo** Via per Borgomanero Comignago (No) - **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo - **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo (Cn) - **Bona distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra (Cn) - **Bondi giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo - **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella - **Record Snc** Galleria F. Argenta 3 Asti - **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa (To)

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova - **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto (Ge) - **La fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova - **Il Punto** Via Donghi 61 Genova - **La befana di baccanti** Via Assarotti 2 Genova - **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova - **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova - **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita 8 Genova - **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia - **Bazar Quoglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO - FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova - **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova - **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova - **Computer Point** Via Roma 63 Padova - **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova - **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova - **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este (Pd) - **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco - **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano (Pd) - **Zanoni di Isolberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago - **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala (Ve) - **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste - **Megabyte** P.zza S. Tommaso 10/11 Verona - **Casa della radio** Via Adigetto 47 Verona - **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona - **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona - **Ferrarin** Via De Massari 10 Legnago (Vr) - **Ma.Be** Via Messidoglia 130 Villafranca - **Casa del bambino** Via cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto (Vr) - **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa (Vi) - **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa (Vi) - **Aster Market** - Via Marinoni 5 Bassano del Grappa (Vi) - **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa (Vi) - **Cave Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) - **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) - **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza - **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza - **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po' (Ro) - **Il Paese dei balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno - **Il Paese dei balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se (Bl) - **Al gioca tu** Via Zermanese 15 Treviso - **Caputo** San Marco 5193 Venezia - **Barera** San Marco 4948 Venezia - **Sartorello** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia (Ve) - **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato (Vi) - **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre (Bl) - **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre (Ve) - **Guerra computer** Via C. Battisti 53 San Donà di Piave (Ve) - **Guerra Computer** P.zza Tretin 6 Treviso - **SME** Via Torino 101 Mestre (Ve) - **SME** Via Conegliano 57 Susegana (Tv) - **SME** Via Udine 28 Zoppola (Pn) - **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (Ve) **Zattarin Spa** Strada dei Colli 99 Padova - **Zattarin Spa** Via T. Aspetti 168 Padova - **Zattarin Spa** V.le Verona 79/81 Vicenza - **Zattarin Spa** Via Cooperazione 4 Rovigo - **Casa del Bimbo Snc** Via Aquileia 15/A Udine - **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO - **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles (Tn) - **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo (Tn) - **La Discateca** Via Tartarotti 48 Rovereto (Tn) - **Contschieder Eirck** Via Portici 313 Merano (Bz) - **Macromat** Via Museo 45 Bolzano - **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico (Bz)

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettrica** Via Ranzani 13/2 Bologna - **Business Point** - Via Carlo Mayr 85 Ferrara **Orsa Maggiore** - P.zza Matteotti 20 Modena **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** - V.le dello Sport 50 Modena **Cabrini Polyemotion** - Al Centro Torri Parma - **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma - **Pongolini** Via Cavour 32 Fidenza (Pr) - **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo (Pr) - **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) - **S.G.M.** Via Balzella 54 Forlì - **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini (Fo) - **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza - **Montanari Illario** Lgo Calderoni s.n.c. Lugo (Ra)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze - **Eurosoft** Via del Romito 1/D/R Firenze - **Casa dello sconto** Via Toselli 126 Firenze - **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze - **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/R Firenze - **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze - **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato (Fi) - **Bellanti & C.** P.zza L. Da Palestrina 317 Scandicci (Fi) - **Teleramo** Via Prago 10 Pontassieve (Fi) - **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo - **Electronic Service di Massarelli** Via Vecchia Tranvia 10 Pisa - **Electronic Dreams** Via Dante 77 Pontedera (Pi) - **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata (Pt) - **Calice** Via Panaro Agliana (Pt) - **Etruria di Perinti** V.lo dello Sportello 13 Siena - **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena - **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto - **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa - **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa - **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara (Ms) - **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso (Ms) - **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca - **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo G. (Lu) - **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore (Lu) - **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore (Lu) - **Ditto O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno - **Futura 2** Via Cambini 19 Livorno - **Mondial Toys Pretini & C. Snc** Via Roma Galleria 15 Carrara (Ms) - **Fuamanti** Via Lunigiana Aulla (Ms)

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro - **Mondo Piccino** Via N. Bixio 18/A Falconara - **Passi Hi-fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo - **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto - **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo - **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila - **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano (AQ) - **Casa dello sconto** Via 7 Valli Perugia - **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno (Pg) - **Stefanoni Erminio** Via Cristoforo Colombo 3 Terni - **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (Mc) - **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata - **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma - **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma - **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma - **Casa Mia Gaia** Lgo Boccea 12 Roma - **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma - **G. Ricordi & c.** Via del Corso 506 Roma - **G. Ricordi & c.** Via G. Cesare 88 Roma - **Primi Passi di Tranci Elda & c.** Via Bevagna 35/37 Roma - **Magazzini del popolo** Via Fosso di tor tre teste 46 Roma - **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma - **Marzi Otello** P.zza Filippo Carli 4 Roma - **F.lli Pier Mattei e c.** Via Appia 423 Roma - **Casa Mia** Via Appia Nuovo 146 Roma - **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma - **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30-32-36 Roma - **P. Morganti e c.** V.le Europa 72 Roma - **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma - **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma - **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma - **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma - **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma - **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma - **The Store** Via Matteotti 3 Sora (Fr) - **Giocomania Srl** Via A. Meldola 424 Roma - **Al Giocattolo di Tutti Sas** Via A. Mario 38 Roma - **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma - **Pel-Cin Srl** Via Nomentana 1011 Roma - **Tognocchi Srl** Via Domiziano 8 Rieti - **A.V.C. Shop Service** Via Empolitana 134 Tivoli (Rm) - **Andreoli** Via E. Filiberto 8 Latina - **Arcobaleno** Via Magna Grecia 71 Roma - **Assistance** Via Macchiavelli 58 Roma - **Barbonera Rodolfo** Via Cassia 925 Roma - **Bargiacchi Radio** V.le Italia 12 Ladispoli - **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo - **Chopin** Via Chopin 27 Roma - **Compushop** Via Nomentana 265 Roma - **Computertime** Via Col di Lana 11/15 Ciampino (Rm) - **Easy Data** Via Amadeo 31/D Roma - **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma - **Elettronica Mancini** P.zza S. Francesco 13 Nettuno - **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/A Roma - **Foggia Mobili** V.le S. D'Acquisto 16 Velletri - **Foto Flash** Via Anacapri 6 Roma - **Gari Shop** Via Scireo 17 Roma - **Gigi Watch Elettronica** V.le Ippocrate 25 Roma - **Kyndes** Via Aurelia 387 Roma - **Luigi Giglio** Via Vitruvio 282 Formia - **M.R.S.** Via Manara 5 Frascati - **Man San** Via Magna Grecia 33 Roma - **Computer Shop** Via Kennedy 100 Monterotondo - **Ottica Fermi** Via F. Enriques 33 Roma - **Ottica Foto Bruno** C.so Centrocelle 32/A Civitavecchia - **P.A.T.E. 80** Via Toscolana 489 Roma - **Paolini** Via Paolini 94 Roma - **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino - **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma - **R.C.E.** P.zza dei Gerani 40/41 Roma - **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma - **S.E.C.** Via Appia km 54,3 Cisterna di Latina (Lt) - **Safo Dario** Via Appia Nuova 501/505 Roma - **Tecnovideo** Lungomare Gabbioto 402 Gaeta - **Top Worm** Via Appia Nuova km 17,4 Ciampino - **Vanguara Elettronic** P.le Prenestino 16/19 Roma - **Video In** Via della Stazione Latina - **Video Shop** Via Settevene Paolo 75 Cerveteri - **Sama Elettronica** Via 2 Giugno 35 Tivoli - **Leonardo** Via Parrillo Castaldi 7 Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/A8 Napoli - **Santaniello** Via Santana dei Lombardi 45 Napoli - **Hpe Informatica** Via Consalvo 191 Napoli - **Video Sud** Via P. Della Valle 16 Napoli - **Corsale** Via S. Gennaro ant. 102 Napoli - **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli - **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli - **MFC Quaglia** Calata S. Marco 6 Napoli - **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli - **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (Na) - **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 C/Mare di Stabia (Na) - **Pridam** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano (Na) - **Tema** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano (Na) - **Eredi Spirito Mario** Via Mercarri 20 Salerno - **Nuova Fotografia** Via Positea 156 Positano (Sa) - **Office System** Via Roma 35 Mercato S. Severino (Sa) - **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola - **Shashin c/o Euromercato Compania** Strada Comunale S. Salvatore Casoria (Na) - **Darvin** Galleria Umberto I° 79 Napoli - **Cian** Galleria Vanvitelli 32 Napoli - **Italaudio Sas** Via Capuana 7 Napoli - **Eredi Lanzetta Alberico** Via Circonvallazione 71/G Avellino - **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli - **Iovine Antonietta** Via Costantinopoli 21/23 Aversa (Ce)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto - **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari - **Discorama** C.so Cavour 99 Bari - **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari - **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (Ba) - **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta (Ba) - **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (Ba) - **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia - **ECI Computer** Via Isonzo 29 Foggia - **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia (Ba) - **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (Ba) - **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria - **Ancer** Lgo Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo - **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo - **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina - **Computer House Messinese** Via Del Vespro 58 Messina - **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra s.n.c. Canicatti - **CO.FAL. Sud** Via Amo 1 Siracusa

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro - **Sardo Computing** V.le Monastir 155 Cagliari - **Videogame** Via Dei Mille 15/17 Sassari - **Erre di Dancardo Snc** Via E. Campanelli 15 Cristano - **Porrà Snc** Via Tempio 10 Tortoli (Nu) - **D.A.R.C. Snc** C.so Vico 37 Sassari

Ed inoltre presso i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle).

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Pre-informazioni LINEA DIRETTA 02/6196462

PARTECIPA AL CONCORSO

VINCI E VIDEOGIOCA

ATARI LYNX Shop

VAI NEI "LYNX SHOP ATARI" RITIRA LA CARTOLINA DA COMPILARE E SPEDISCILA ENTRO IL 30/06/1991
A: **CONCORSO "ATARI LYNX"**
C/O MPS CASELLA POSTALE 1028
20185 MILANO

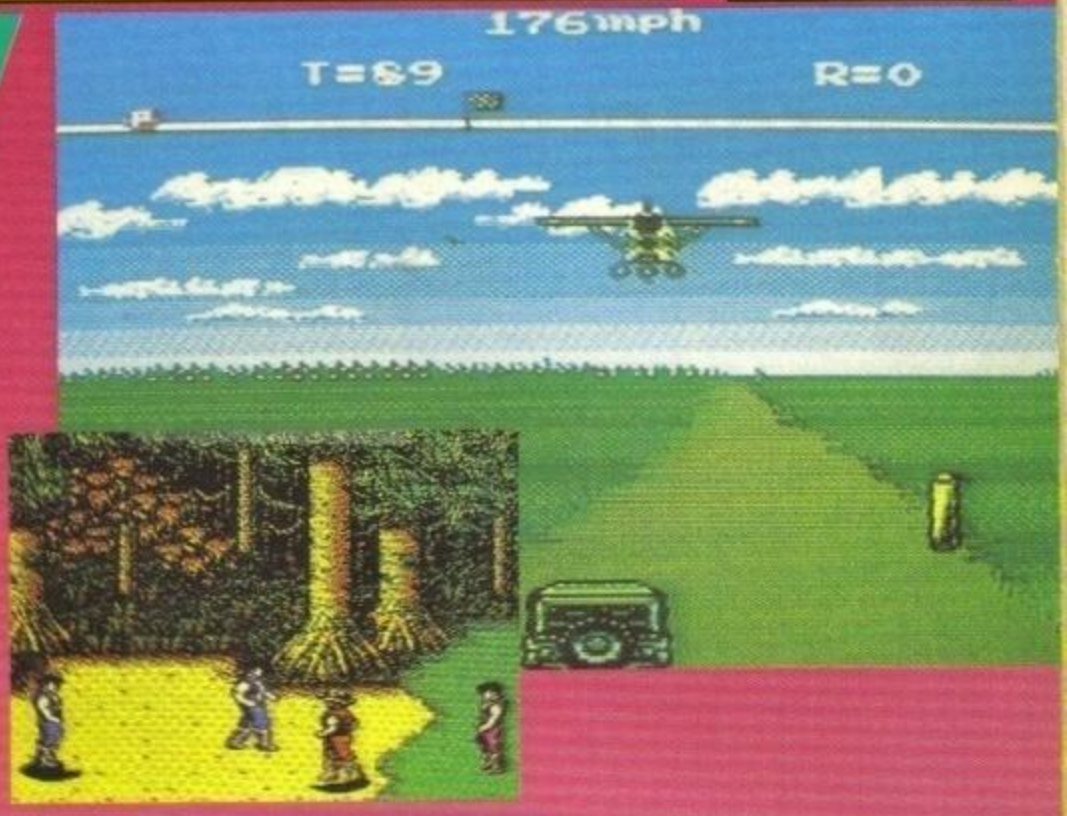
PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI:
N. 100 CONSOLLE ATARI LYNX
N. 1000 CARTUCCE PER ATARI LYNX
ESTRAZIONE ENTRO IL 31/07/1991

AUT. MIN. IN CORSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY



Ecco che arriva uno dei tanti emuli del Dottor Indiana Jones, anche se in verità somiglia più a Crocodile Dundee. Ma ci può davvero interessare la somiglianza di codesto avventuriero con qualche personaggio già noto al grande pubblico? Vogliamo noi condannarlo per non essere stato il primo della schiera degli eroi da fumetto? No, perché noi vogliamo solo giocare e nel caso di Bayou Billy si gioca tre volte. Che avete capito? Mica si fanno solo tre partite e poi lo si butta via: qui si parla di tre stili di gioco tutti in una cartuccia!

Si parte con un classico beat 'em up in cui Bayou sforna il suo favoloso repertorio di mosse: tre.

Veramente un eroe da grande schermo. I suoi pestoni, calcioni, e calcioni volantoni (potevo forse negare l'accrescitivo all'ultima mossa, che probabilmente è la migliore? I rimorsi mi avrebbero ucciso) riempiono di lividi uomini, coccodrilli, sub e chi più ne ha più ne metta. Il bello è che dai bersagli di Billy zampillano pistole, bastoni, coltelli e una mitica frusta, tutti articoli che il nostro eroe può sfruttare e può schivare quando sono in mano agli altri. E non dimentichiamo i non-ordigni: un bel polpettone a rifuellarvi di energia, un giubbino protettivo etc. Il tutto avviene in una foresta, nei vicoli di una città esotica e così via.

Arriva poi la fase automobilistica: siete a bordo di una jeep in uno scenario che vi ritrae in prospettiva soggettiva durante una tranquilla gita in compagnia. Per la precisione in compagnia di elicotteri che vi scaricano addosso bombe e aerei che fanno altrettanto, le macchine invece sono messe lì sulla strada apposta per venirvi addosso. Nel cestino con la merenda casualmente avete infilato anche il vostro mitragliatore che userete naturalmente per uccidere le formiche che infesteranno i vostri panini, la vorrete mica usare contro i nemici che infestano la strada, no? Arriviamo quindi al terzo stile di gioco: in realtà questo terzo stile andrebbe suddiviso ulteriormente. Difatti ci troviamo di fronte a un *Operation Wolf* che può essere giocato sia col joypad (mirino visibile) che col Gun System, cioè la pistola a raggi Nintendo. Il tutto naturalmente bisogna stabilirlo dall'inizio. In questa fase inutile che vi dica che superguerriglieri armati fin dentro i padiglioni auricolari si agitano come ossessi davanti alle vostra bocca da fuoco. Per piacere, uccideteli. Per piacere soprattutto alla vostra ragazza che, manco fosse la prima, è stata rapita da una specie di mafioso.

COMMENTO

In *Bayou Billy* c'è di che sbizzarrirsi, e non mi riferisco solo al fatto che in una cartuccia sono concentrati tre tipi di gioco. Qui ci sono oggetti che scaturiscono un po' ovunque e Billy nella sua avventura (soprattutto nella fase beat'em up) si ritrova in mano una dopo l'altra una pistola, una frusta, un bastone, un pugnale e gli capitano nell'inventario tanti articoli immediatamente utilizzabili. Questo conferisce a *Bayou Billy* un che di fuori di testa che riesce solo a giovare all'atmosfera del gioco. L'altra cosa che poi alimenta tale sensazione è l'azzeccatissima colonna sonora di sottofondo con un ritmo afrocubanjazzistico demenziale-evocativo. E naturalmente ci sono i tre stili di gioco che costituiscono di sicuro un'amalgama vincente, una trojka perfetta, un trittico sublime, un tridente che solo l'ultima dirigenza juventina non saprebbe sfruttare (si, sono in vena di autocritica), veramente da non perdere. La grafica? Sempre su buoni livelli e perfettamente in sintonia con lo spirito del gioco. Decisamente un buon acquisto.

PAOLO CARDILLO

NINTENDO

GRAFICA	84
SONORO	85
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	84

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MASTER SYSTEM

MIRRORSOFT

SPEED

Avanti tutta nel futuro. Tutti gli sport convenzionali sono stati rimpiazzati da un unico gioco. Un gioco che incorpora l'energia, l'eccitazione, le abilità, le esperienze & la violenza integrale del vero sport. Questo gioco è lo *Speedball*.

L'azione ha luogo in un campo a scorrimento verticale con una porta su entrambi i lati corti del campo. Si costituiscono due squadre e lo scopo è presto detto. Le porte sono "scavate" nelle pareti metalliche e le due squadre devono realizzare un goal superando il portiere avversario.

Ma per dare più sapore a ogni partita e stimolare il senso di competizione, gli organizzatori sono venuti fuori con una serie di trovate che daranno più gusto all'azione di gioco...

L'INFERNO DI METALLO

Ogni giocatore ha la possibilità di "tamponare" gli altri. Infatti *Speedball* è un gioco violentissimo e continuare a menarsi a destra e sinistra serve per ottenere il possesso della palla. Tenendo premuto più a lungo il pulsante si lancerà più in alto la palla. Ipassaggi richiedono una pressione veloce del pulsante, mentre i lanci lunghi vogliono una pressione piùlunga.

▲ Che stiamo aspettando ?

SCEGLIERE LA SQUADRA

In *Speedball* si può scegliere fra tre squadre prima di scatenare la viulenza. Ogni team ha le proprie caratteristiche che incidono sulle prestazioni durante la partita. Il nostro consiglio è di scegliere quella specie di Darth Fener al centro. La sua squadra è nettamente più potente delle altre - e la potenza in *Speedball* è tutto.

▼ Le statistiche!

COMMENTO

Speedball non è affatto male. Migliore nel modo a due giocatori, il gioco propone un'azione veloce e furiosa, cosa che non si vede troppo spesso sul Master System. Il massimo del divertimento è azzuffarsi con il portiere prendendolo a martellate sulle mascelle. La grafica non è niente male, con un campo di gioco giustamente "metallico" (idem gli sprits), anche se l'effetto è un po' rovinato dal brutto scorrimento. Comunque il sonoro è proprio mediocre. I motivetti sono di una noia mortale, e gli effetti non creano l'atmosfera di un gioco nevrotico e eccitante. Dopo aver ricevuto delle critiche per la facilità con cui si vinceva nel modo a un giocatore, la Mirrorsoft ha ora potenziato le squadre avversarie. Dategli un'occhiata a ogni costo.

RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

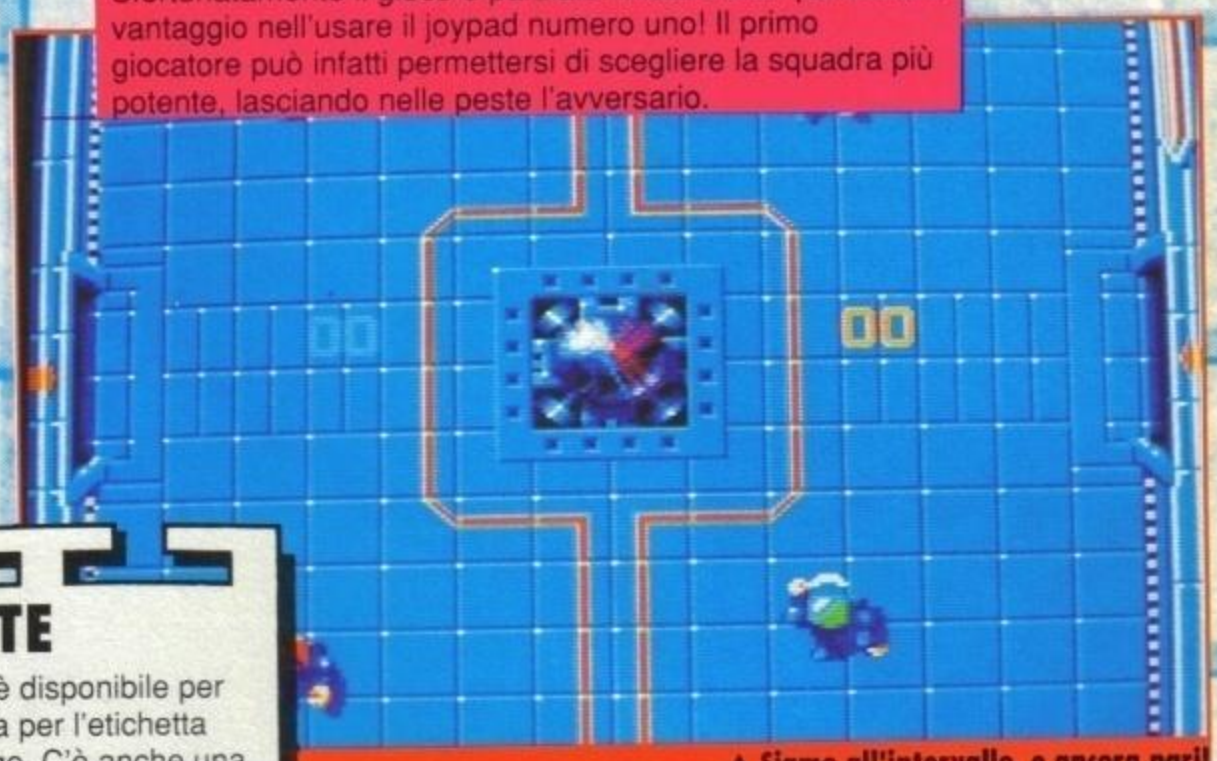
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPEEDBALL

IN DUE E' MEGLIO

Speedball si apprezza di più se giocato in due. Sfortunatamente il gioco è parziale: infatti c'è un particolare vantaggio nell'usare il joypad numero uno! Il primo giocatore può infatti permettersi di scegliere la squadra più potente, lasciando nelle peste l'avversario.



▲ Siamo all'intervallo, e ancora pari!

▲ Ecco il warp!

UPDATE

Speedball è disponibile per ST e Amiga per l'etichetta Mirror Image. C'è anche una versione C64 della Imageworks che non è niente male. Il seguito del gioco è già stato pubblicato per ST e Amiga (e ha ricevuto dei massicci 95% e 97% rispettivamente!).

COMMENTO

Spiacente, ma *Speedball* non mi ha proprio colpito. La prima impressione suscitata dagli schermi introduttivi simil-Amiga aveva acceso le mie speranze, ma gli sprite del gioco sono deludenti e neppure ben animati. Il gioco poi non mi acchiappa, dato che è così semplicistico. Ci sono ben poche tattiche oltre quella di partire all'assalto della porta avversaria, aprendosi la via a suon di pestoni - e anche così non è divertente quanto vi aspettereste, perché i giocatori sembrano fondersi insieme e la grafica confusa rende la lotta per la palla ancor più incomprensibile. Ma siccome siamo sul Master System, *Speedball* ha l'originalità dalla sua, anche se ci sono parecchi giochi interessanti sul mercato; se fossi un possessore del Sega (cosa che sono, in effetti), punterei su *Impossible Mission* o *Gauntlet* piuttosto che su *Speedball*. I veri appassionati sportivi potrebbero non essere d'accordo, ma non penso che comunque *Speedball* "convertirà" gli altri.

PAUL GLANCEY

MONEY, MONEY, MONEY!

Sul campo di *Speedball* si possono reperire dei gettoni che possono essere utilizzati a fine partita per acquisire tempo extra, resistenza o potenza extra. Grazie al denaro avrete altre possibilità: potrete abbassare i parametri degli avversari o corrompere l'arbitro per far annullare ogni loro goal!

▼ Bella parata!

SEGA

GRAFICA	80
SONORO	40
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	80

http://www.oldgamesitalia.net/

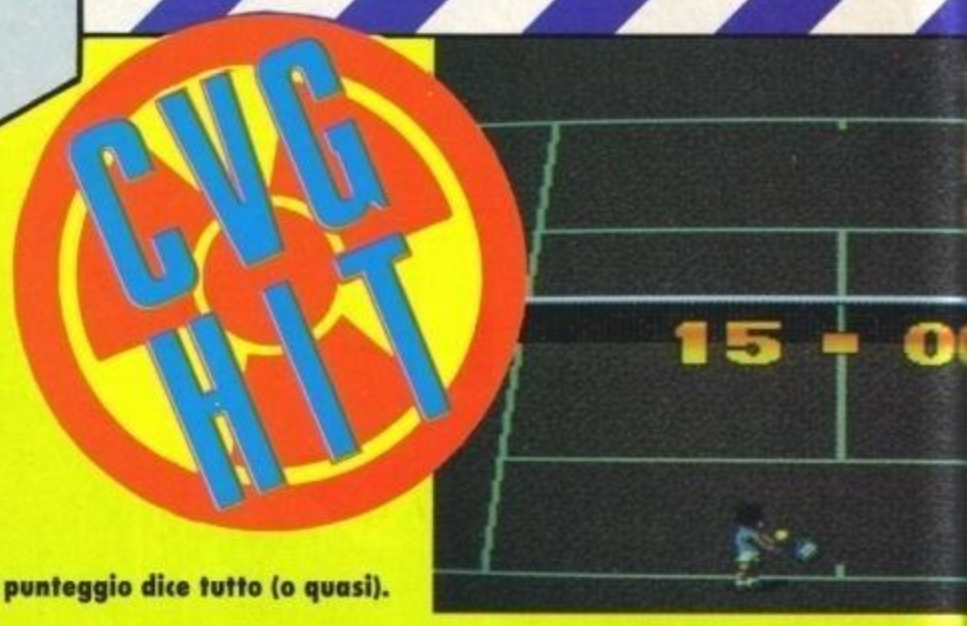
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC ENGINE

HUMAN

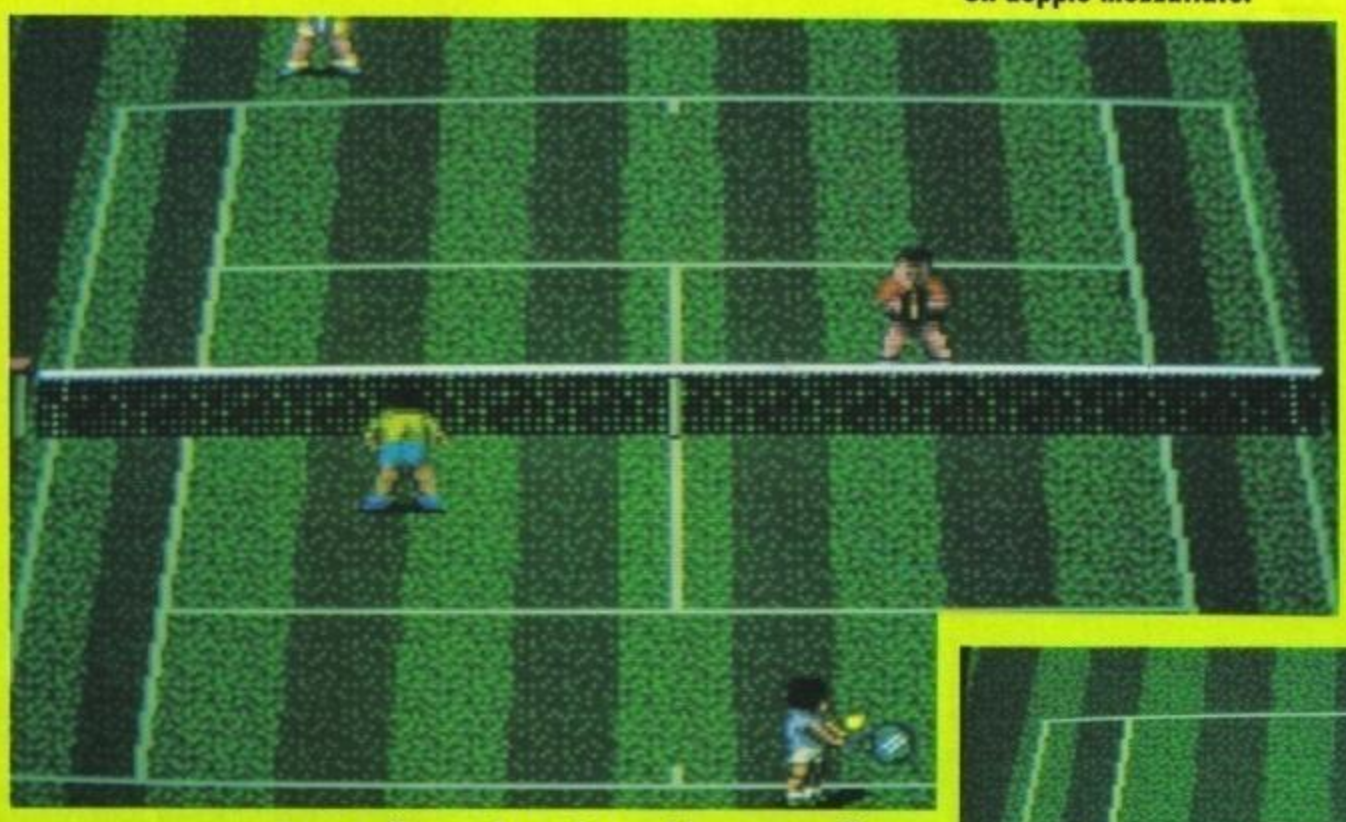


Il punteggio dice tutto (o quasi).

E' tempo di prendersi un po' a pallinate con *Final Match Tennis* per il PC Engine. Con visuale pseudo-3D, da uno a quattro giocatori (tramite interfaccia) possono partecipare a un match di esibizione o competere in un torneo mondiale, in uno o tre set. I novizi possono impratichirsi sparacchiando palline contro un certo numero di avversari computerizzati, compresa una macchina per allenamenti che vi bombarda letteralmente di palline come se fosse disperata! Se le cose si fanno complicate, due giocatori possono gareggiare insieme contro il computer e fargli assaggiare il sapore del cuoio (della pallina)!

Si può giocare sull'erba, sulla terra o sul sintetico, con diverse conseguenze sulla traiettoria della pallina. A parte questo, valgono le solite regole del tennis.

Un doppio mozzafiato!



Provate il rovescio con la macchina sparapalline.

COMMENTO

Il tennis computerizzato potrebbe non sembrare grande cosa, ma in questo caso dovrete essere pazzi per non farvi prendere dall'azione! La sua giocabilità superlativa acchiappa sin dal primo scambio. Il metodo di controllo è superbo: incredibilmente facile da padroneggiare e con il sadico scopo di produrre qualche colpo "terminale". Gli avversari computerizzati sono bravi, e c'è un carico di opzioni diverse a conservare l'interesse a lungo termine. *Final Match Tennis* è davvero un gioco fantastico, e va ad affiancarsi a *Kick Off II* e *John Madden's Football* nell'olimpo delle migliori simulazioni sportive di ogni tempo.

JULIAN RIGNALL

WIMBLEDON, MON AMOUR

Il clou della stagione tennistica è ovviamente Wimbledon: folla straripante, campi centrali, prezzi scandalosi per fragole con panna, bagarini e tutto il resto. Qui vi presentiamo una lista dei vincitori degli ultimi dieci anni di questo prestigioso torneo, con i finalisti sconfitti:

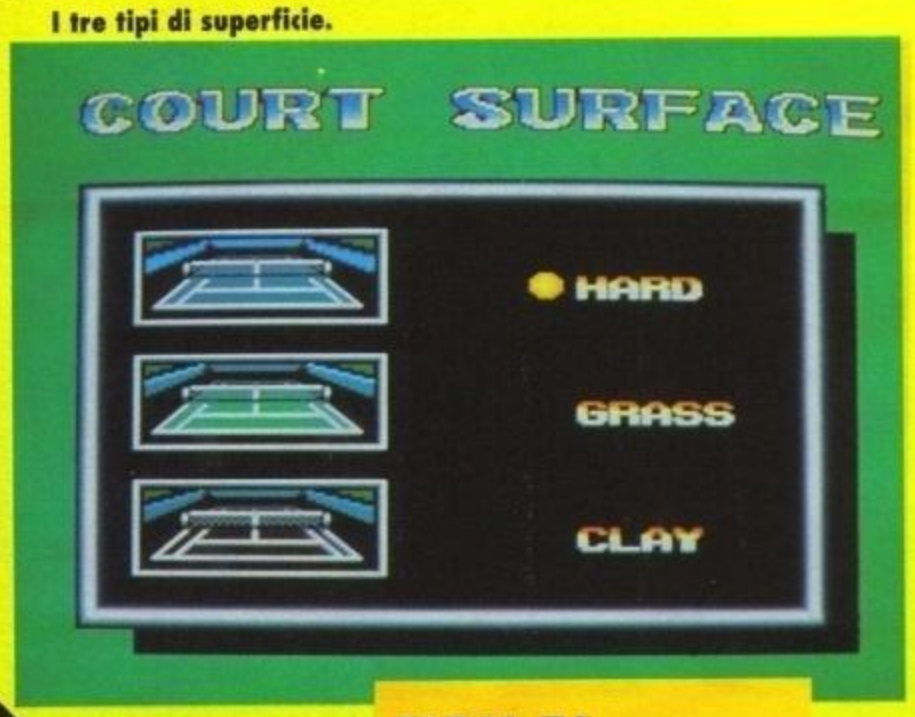
ANNO	CAMPIONE	FINALISTA
1981	John McEnroe	Bjorn Borg
1982	Jimmy Connors	John Mc Enroe
1983	John McEnroe	Chris Lewis
1984	John Mc Enroe	Jimmy Connors
1985	Boris Becker	Kevin Curran
1986	Boris Becker	Ivan Lendl
1987	Pat Cash	Ivan Lendl
1988	Stefan Edberg	Boris Becker
1989	Boris Becker	Stefan Edberg
1990	Stefan Edberg	Boris Becker

http://www.oldgamesitalia.net/

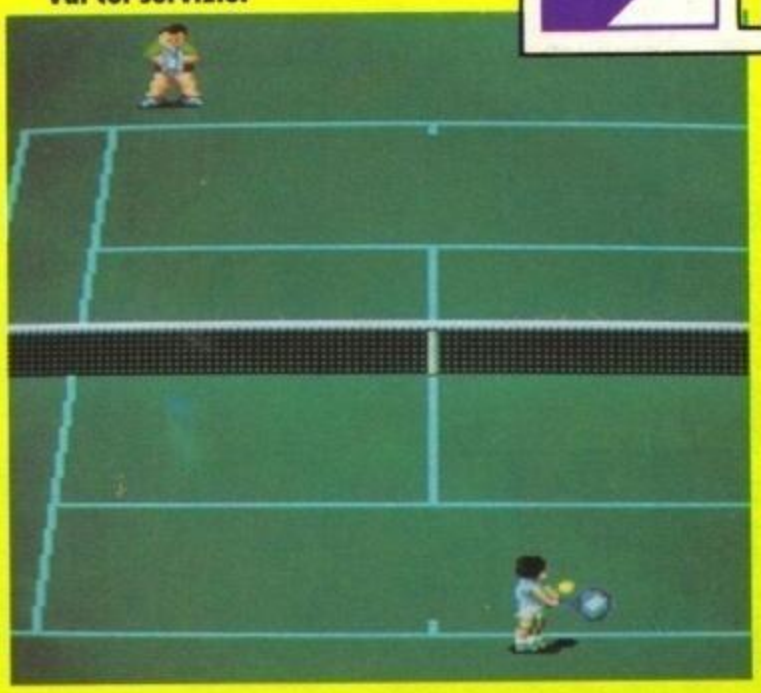
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I tre tipi di superficie.



Vai col servizio!



FINAL MATCH TENNIS

NON E' POSSIBILE!

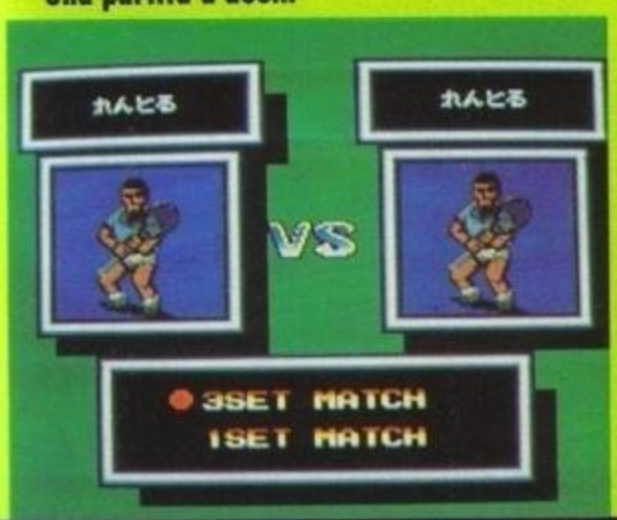
Final Match Tennis è uno dei più realistici giochi di tennis in circolazione, con un'ampia gamma di mosse, pallonetti e smash. Non solo i giocatori corrono per il campo a qualche mach di velocità, ma se la palla sembra fuori portata si tufferanno pure per cercare di ribatterla!

COMMENTO

Penso che *Final Match Tenni* sia il miglior gioco per PC Engine che io abbia visto dai tempi di *Bomber Man*. E' uno di quei giochi in cui è la vostra abilità a comandare l'azione e non il contrario. Anche se il controllo è considerevolmente semplice, riuscire a "dettare" un colpo è una bella sfida. Ma dopo poco, i colpi vi riusciranno naturali e sarete lì in campo a tuffarvi a destra e sinistra, con una padronanza del gioco da far invidia a Lendl ed Edberg. Le traiettorie della pallina sono le più realistiche che io abbia mai visto in un gioco di tennis - persino i rimbalzi oltre la rete sono incredibilmente realistici. Sono d'accordo con Bob sul fatto che la longevità sia forse opinabile, ma la giocabilità di questo tennis non trova rivali su nessun'altra macchina. E se redattori e pubblicitari riempiono la nostra "sala giochi" anche all'ora di pranzo per una partita, il gioco dev'essere buono!

RICHARD LEADBETTER

Una partita a due...



Giocare un doppio può essere divertente!

PC ENGINE

GRAFICA	88
SONORO	80
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione verrà regalato un Joystick L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari con uno sconto del 10 %. Per avere diritto allo sconto dei programmi originali basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

NEW SUPER CARD PER AMIGA

Il New super card ti permetterà di fare delle copie di sicurezza dei tuoi programmi originali onde evitare il logoramento del tuo disco originale. Il suo funzionamento e' molto semplice basterà collegarlo tra l'Amiga 500 e il tuo drive esterno. Inoltre la circuitazione elettronica presente nel New super card assicurerà una velocità e una affidabilità mai vista prima.

NEW SUPER CARD	L. 95.000
SYNCRO EXPERT	L. 35.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 20

C+VG CLASSIFICHE U.K.

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA'	MACCHINA
1	-	LEMMINGS	PSYGNOSIS	AMIGA
2	-	OUTRUN	KIXX	C64
3	1	SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	KIXX	C64
4	4	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	C64
5	-	REAL GHOSTBUSTERS	KIXX	C64
6	1	SPEEDBALL2	IMAGEWORKS	AMIGA
7	-	CAVEMANIA	ATLANTIS	C64
8	-	REAL GHOSTBUSTERS	KIXX	SPECTRUM
9	-	RAMBO 3	HIT SQUAD	C64
10	8	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	SPECTRUM
11	-	PAPERBOY	ENCORE	C64
12	-	RAMBO3	HIT SQUAD	SPECTRUM
13	-	R-TYPE	HIT SQUAD	C64
14	-	QUATTRO ADVENTURE	CODEMASTERS	C64
15	11	DIZZY COLLECTION	CODEMASTERS	C64
16	-	OPERATION WOLF	HIT SQUAD	C64
18	-	DALEY THOMPSON'S CHALLENGE	HIT SQUAD	C64
19	-	VIGILANTE	KIXX	SPECTRUM
20	-	TARGET RENEGADE	HIT SQUAD	C64

Come previsto lo strafantastico *Lemmings* ha fatto sua la prima posizione nella nostra classifica (che è, vi ricordo, quella ufficiale inglese e non una qualsiasi) scalzando dal podio il violentissimo *Speedball 2*. Per il resto ancora molti, tanti, troppi budget con il disgustoso *Out Run* addirittura in seconda posizione!!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TEL. 02/8464960 FAX 89502102

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

AT 286/16	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, DUAL, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 1.400.000
AT 286/16	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 1.699.000
AT 386/20	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 2.299.000
AT 386/25	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 2.499.000
AT 386/33	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 3.200.000
AT 486/25	
4MEGA, HD210, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 4.300.000
AMIGA 500 1 MEGA	£. 789.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	£. 750.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.400.000

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI COMMODORE, AMSTRAD, IBM

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI UN ANNO, PREZZI IVA INCLUSA
CONSULENZE E DIMOSTRAZIONI SENZA IMPEGNO
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC COMPATIBILI
PAGAMENTI PERSONALIZZATI FINO A 5 ANNI CON CONSEGNE IMMEDIATE
PROVINCIA E ITALIA PER CONTRASSEGNO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE

COME NASCONO I VIDEOGIOCHI

di Fabio Rossi con Paolo Cardillo & Simone Crosignani

Uno dei temi più ricorrenti nelle lettere che riceviamo riguarda la creazione dei videogiochi. I lettori ci chiedono continuamente consigli & indirizzi per diventare programmatori, grafici o musicisti: visto l'interesse dimostrato abbiamo pensato di dare una volta per tutte una risposta alle vostre domande. Così, in un piovoso giorno di maggio, abbiamo riunito per voi i più famosi autori italiani e...

Un'esclusiva mondiale: Fabio Rossi in maniche lunghe per la prima volta nella sua vita!

E' incredibile: non avrei mai creduto di riuscire a organizzare un incontro del genere. All'inizio doveva essere una chiacchierata con un paio di autori che conosco particolarmente bene, magari durante una spaghettata in compagnia. Poi qualcuno ha pensato di portare tutto il suo team, qualcun altro ha proposto altri nomi... e ora mi ritrovo con una ventina di programmatori, grafici e musicisti desiderosi di raccontarmi il loro lavoro! Questa volta i lettori non avranno proprio di che lamentarsi...

Nonostante il gran numero di persone appartenenti a "scuderie" concorrenti l'atmosfera è piuttosto rilassata e allegra. I vassoi di patatine e snack vari messi sul tavolo sono già stati presi con molta discrezione d'assalto da qualcuno, e quando finalmente riusciamo a sederci tutti sembra proprio di essere al tavolino (beh, magari "tavolone") di un bar fra vecchi amici. Alcuni invitati purtroppo non hanno potuto venire, ma forse è meglio così: dove avrei trovato una sala riunioni sufficientemente grande per ospitarli tutti?

aolo Pobbiati, autore di "Guerriglia in olivia" e "Canton".

Dopo le (lunghe) presentazioni di rito, scopriamo di avere radunato rappresentanti di tutte le software house ludiche italiane: Digiteam, Genias, Idea, Lago, Lindasoft e Simulmondo. Una tale varietà ci permetterà di capire meglio i diversi modi in cui lavorano i "videogiochisti" italiani. Mentre Simon scatta foto a tradimento, l'incontro ha finalmente inizio.

Fabio Rossi: **Lo scopo di questa riunione è di spiegare ai nostri lettori quale sia la vita degli autori di videogiochi nel nostro paese. Direi di partire quindi con la domanda più ricorrente: come si diventa programmatori di giochi?**

Omid Ehsani: Secondo me non si *diventa* programmatori, lo si *è*. Bisogna puntualizzare subito che giocare o conoscere superficialmente il funzionamento di un computer è una cosa completamente differente dal saperlo programmare. Io stesso ho perso circa quattro anni prima di capire come lavorare con il C64.

Emanuele Bergamini: Per questo motivo bisogna specializzarsi su una macchina particolare. Io ad esempio ho cominciato parecchi anni fa sull'Atari 8-bit e ho avuto dei problemi nel passaggio sull'ST. La differenza più grande è che ormai è impossibile essere autori "completi".

Paolo Pobbiati: Sono d'accordo con Omid. Prima di azzardarmi a contattare una software house avevo già scritto molte utility e cinque giochi.

Doriano Benaglia: Nel senso che è diventato un lavoro di team?

EB: Esatto. Sul vecchio computer ero in grado di realizzare grafica, codice e sonoro di buona qualità tutto da solo. Sull'ST è invece necessario appoggiarsi ad altri specialisti.

Eugenio Ciceri: In realtà *si può* lavorare da soli, ma è antieconomico e impossibile sui 16-bit. Per tornare alla domanda, comunque, sarà meglio ammettere che tutti noi in passato siamo stati dei pirati.

FR: E' vero? Alzino la mano tutti gli ex-pirati! (rimangono giù solo un paio di mani - Ndr)

Paolo Galimberti: Ehi! Io non ho mai fatto il pirata!

EC: Quel che intendevo dire è che tutti noi abbiamo imparato esaminando il lavoro degli altri, andando a vedere cosa c'era nei giochi venduti nei negozi. Studiare il lavoro altrui è molto importante.

Steed Kulka: E' stata un'ottima scuola. La documentazione ufficiale per un programmatore è sempre troppo poca e poco aggiornata, quindi conviene "entrare" nei giochi. Inoltre, è essenziale conoscere l'inglese per poter leggere le informazioni ufficiali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

Emanuele Bergamini e Doriano Benaglia della Lindasoft, in dubbiosa compagnia di Mad Max

DB: Se uno ha delle conoscenze anche amatoriali, può comunque proporsi alle software house. In certi casi saranno loro ad aiutare.

EC: Noi i programmatori amatoriali li abbiamo cercati, ma in parecchi anni ne abbiamo trovati solo un paio! Non si espongono...

Paolo Cardillo: Un attimo. Ma c'è veramente qualcuno che abbia voglia di istruire i futuri autori?

EC: Noi della Digiteam. Se uno sa usare il C o il Linguaggio Macchina può usufruire delle nostre librerie di routine.

Ivan Venturi: La Simulmondo sprona le persone che le si propongono, soprattutto con consigli.

OE: Ma a conti fatti non ci sono editori che posseggono le strutture per fare realmente crescere i programmatori!

Stefano Cecere: Beh, la formazione per me è stata principalmente pirata. Non ci si può appoggiare alle software house! La cosa migliore è lavorare su codici comunemente disponibili, tipo le intro dei pirati, e modificarli per vedere cosa succede.

Sopra: Il sospettoso Giovanni Papandrea (grafico), con Giancarlo Calzetta (Cattivik su C64)

A destra: Giuseppe Tresoldi gesticola in maniera inconsulta facendo addormentare di botto Paolo Galimberti (Lupo Alberto) e Luca Podestà.

DB: C'è anche da dire che più passa il tempo, più la qualità media migliora. I futuri programmatori dovranno essere sempre più bravi.

SK: Bisognerà vedere come si metteranno le cose quando cominceranno a esserci un po' più programmatori di macchine a 16-bit.
PG: In generale, chi deve lavorare sugli 8-bit deve ingegnarsi di più per ottenere effetti direttamente disponibili sui 16-bit.

EC: Ma sui 16-bit devi imparare a subire le imposizioni del sistema operativo... In realtà, la cosa buffa del nostro lavoro è che chi programma giochi ha molti più problemi di chi scrive cose "serie" come i programmi gestionali. Inoltre, converrà spiegare ai lettori che chi programma generalmente fa solo quello: vacanze e domeniche non esistono... ma sono davvero sicuri di voler diventare dei programmatori di giochi?

FR: **Questa è davvero una bella domanda. Le soddisfazioni sono grandi, ma i sacrifici da fare davvero molti. I grafici invece che vita fanno?**

Giovanni Papandrea: Dipende. Chi lavora sugli 8-bit deve imparare una quantità di tecniche e metodologie che chi lavora su carta - o sui 16-bit - non si immagina neanche. Digitalizzazioni, mascherature, conflitti fra i colori... la lista è piuttosto lunga.

IV: Senza dubbio bisogna però sapere lavorare sulla carta. Se non sai disegnare su un foglio, tantomeno lo saprai fare su un computer. Poi bisogna saper usare al meglio gli editor

Poi PG: La grossa differenza sta nel dover conoscere e tenere conto di tante limitazioni...

Giuseppe Tresoldi: I grafici devono tenere in considerazione le necessità dei programmatori. Essere capaci di disegnare (anche su computer) non è sufficiente, perché può capitare di dovere modificare all'improvviso il proprio lavoro a causa di limitazioni tecniche, e in questi casi l'unica possibilità di salvezza è l'esperienza accumulata con molta sperimentazione.

GP: E' però anche vero che più il tempo passa, più il lavoro del grafico viene semplificato.
Quando ho iniziato a fare grafica sullo Spectrum dovevo addirittura scrivermi da solo gli editor grafici: per chi lavora oggi sui 16-bit può essere sufficiente sapere usare bene un programma come il *Deluxe Paint III* per produrre cose decenti.

PG: Non dobbiamo dimenticarci che per adesso abbiamo parlato solamente di immagini statiche. Fare animazioni richiede invece un ulteriore formazione specifica che una persona abituata a disegnare su carta non può certo avere.

FR: Tirando le somme, sembra che il modo migliore per diventare un buon grafico su computer sia quello di fare molta pratica con i programmi e gli editor in circolazione.

GP: Esatto!

FR: **Parliamo ora di un'altra importante categoria di autori: i musicisti. Quali caratteristiche deve avere un buon autore di musiche per videogiochi?**

IV: Per produrre suoni con un computer sono necessarie parecchie manipolazioni tecniche come attivare e spegnere filtri, creare forme d'onda e altro. Di conseguenza la cosa più importante per un musicista è conoscere il funzionamento dell'hardware.

PG: Conviene fare una distinzione fra il produrre effetti sonori e il realizzare musiche. Su macchine come il C64 prima di creare suoni pieni e soddisfacenti bisogna riuscire a superare i limiti dell'hardware, e quindi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I titoli su questa rivista sono disponibili da

PLAYGAMESHOP

via Carlo Alberto, 39 - 10123 Torino - Tel. 011/517740

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

Per Sega Mega Drive - Game Gear - Superfamicon - PC Turbo Express - Game Boy - Lynx - Amiga MS-DOS - Neo Geo - Commodore 64

SEGA MEGA DRIVE - 350.000

Whip Rush	Zero Wing
Arrow Flash	Fatal Labirinth
Soccer	Sword of Vermillion
James Pond	Dark Castle
Midnight Resistance	Alien Storm
Super Air Wolf	Verytex
Sonic Kageki	Aero Blaster
Dick Tracy	Bonanza Bros
Warderer	*Da 59.000 a 125.000*

GAMEBOY - 168.000

R-Type	Boxing
Space Invaders	Maniac Mansion
Bubble Bobble	Robocop
Burger Time	Kenshiro
Contra	Pinball
Zeoth	Dragon's Lair
Wrestling	Spiderman

Da 39.000 a 79.000

LYNK - 175.000

Blue Lightning	War Bird
Rygar	Tournment Cyberball
Road Blaster	Ninja Gaiden

GAME GEAR - 320.000

Skeek	Torpedo
Wooly Pop	S. Monaco GP
Fantasia	Wonder Boy
Chase HQ	Devilish
Mickey Mouse	Pengo
G-LOC	Psychoworld

Da 59.000 a 89.000

SUPER FAMICOM - 590.000

Big Run	R-Type
Final Fight	Bombuzal
F-Zero	Pilotwings
Simul City	Ultraman
Darius III	*Da 90.000 a 159.000*

NEO GEO - 800.000

Baseball	Super Spy
Magician Lord	Shangai
Ninja Combat	Golf

conoscere alla perfezione le caratteristiche del chip audio.

EC: Naturalmente ci sono computer su cui è più facile suonare rispetto ad altre macchine. Il C64 è il più ostico, l'Amiga è una specie di via di mezzo e l'ST è il meglio per un musicista.

EB: Per quanto riguarda le macchine 16-bit, direi che una volta che si conosce il MIDI si tratta solamente di strumenti come tanti altri.

OE: Chi sa usare un synth è sicuramente molto avvantaggiato quando viene il momento di lavorare su un computer.

PP: Io sapevo già lavorare in MIDI, ma ho comunque incontrato notevoli difficoltà con le conversioni di formato. I grafici - almeno sull'Amiga - hanno l'IFF, ma i musicisti...

SK: Io vorrei ricordare ai lettori che la parte audio in un videogioco è considerata la meno importante, e di conseguenza la più sacrificabile. Per questo motivo i musicisti devono sempre cercare di ottenere il massimo da quantità di memoria piuttosto ridotte.

PG: Un'altro aspetto caratteristico della musica su computer è l'impossibilità di improvvisare, a differenza di quanto accade con qualsiasi altro strumento su cui si possono provare immediatamente le proprie idee. Per programmare una musica ci vuole parecchio tempo, quindi bisogna essere in grado di immaginarsi sin dall'inizio tutto lo svolgimento della melodia sulle varie voci.

IV: Ogni musicista ha il suo editor di suoni preferito. In generale, direi che per ottenere i migliori risultati bisogna studiarsi editor piuttosto complessi: più un editor è facile da usare, più suona male.

Simone Crosignani: E' vero. Quando sul circuito pirata ha iniziato a girare l'editor usato da Chris Hulsbeck (il musicista della Rainbow Arts - NdR) le istruzioni allegate su disco si aprivano con un messaggio: "Questo è il miglior editor musicale del mondo, ma non perdete tempo per cercare di usarlo. L'unico che ci riesce è Chris Hulsbeck!"

FR: **Un giorno mi spiegherai come fai ad avere informazioni del genere... Nel frattempo, potremmo cercare di rispondere a un'altra domanda ricorrente: su quale computer conviene imparare a programmare?**

EC: Il C64 ha una base di utenza enorme e affamata di novità. Penso che possa essere considerata una macchina interessante ancora per cinque anni.

PP: Io ho in casa diverse macchine, ma scrivo esclusivamente sull'Amiga: alla fin della fiera, mi sembra abbia il miglior rapporto fra facilità di utilizzo e diffusione.

IV: Il PC! E' espandibilissimo e sta vendendo molto.

PG: Ma chi lo espande? Bisogna spendere un sacco di milioni solo per ottenere delle prestazioni identiche a quelle dell'Amiga! (Segue una discussione piuttosto animata in cui ognuno ha da dire la sua riguardo ai PC, spesso a voce parecchio alta. Alla fine sembra che gli unici a vedere positivamente questa macchina siano gli autori della Simulmondo - Ndr)

PC: E il Macintosh? E' ancora un mercato vergine per quanto riguarda i videogiochi.

EC: Lo era anche quello dell'Olivetti Prodest, su cui abbiamo lavorato in passato...

DB: Io sto stringendo degli accordi per produrre software per il Lynx.

GP: Certo che lavorare per le console sarebbe bello, ma per il momento non ci sono software house italiane abilitate alla produzione per le macchine giapponesi.

PER PUBBLICARE I VOSTRI GIOCHI POTETE CONTATTARE:

GENIAS - VIA GALLINEI, 10
40055 CASTENASO (BO)

IDEA - VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO (VA)

SIMULMONDO - VIA BERTI PICHAT, 26
40127 BOLOGNA

DIGITEAM - TEL. 02/29409073

LINDASOFT - TEL. 039/835052

FINE PRIMA PARTE - CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

L'estate è sempre più vicina e, nonostante il caldo tropicale che attanaglia la nostra assolata redazione, siamo sempre al lavoro per portarvi le ultime novità in fatto di console portatili anche perché l'estate, oltre a farci morire dal caldo, segna la fine della scuola e, si sa, un bel regalo di promozione ci può sempre scappare. Quindi ripensate ai piovosi e umidi pomeriggi autunnali e invernali prima di chiedere il classico motorino, magari leggendo la rubrica più divertente e portatile del mondo...

SIMON "THE CONVERTER" CROSIGNANI

SPECIALE GAME GEAR

Esatto, avete letto benissimo: questo mese abbiamo provato, fra le altre cose, gli ultimissimi giochi della console portatile Sega, da *G-Loc* a *Wonderboy*. Qualcuno ne è uscito alla grande, qualcun'altro meno bene, ma in generale è emerso che il Game Gear è una macchina finora sottovalutata e merita maggior attenzione. E quale miglior modo avevamo per cominciare se non recensendo ben otto cartucce?

MICKEY MOUSE in CASTLE OF ILLUSION

SEGA

Era uscito per Megadrive, è arrivato sul Master System e ovviamente non poteva non fare la sua orecchiuta comparsa anche sul Game Gear: come avrete sicuramente capito stiamo parlando del protagonista di miliardi e miliardi di avventure firmate Walt Disney, Topolino.

Il tie-in in questione non è alcunché di innovativo (in realtà si tratta del medesimo gioco del Master System riarrangiato e reso "più portatile"): *Castle of Illusion* è il solito platform alla giapponese con un sacco di nemici, di bonus, di passaggi segreti...

Eppure, come la maggior parte dei platform alla giapponese con un sacco di nemici, ecc. è ultradivertente! Se non mi credete provate a immaginarvi *Mario Bros. 1,2,3* o *4* o quello che volete voi, travestito da Topolino e con dei fondali galattici: no, non è solo un sogno, è *Mickey Mouse* in *Castle of Illusion*,un autentico capolavoro.

GLOBALE 94%

G-LOC

SEGA

Per la serie "Adesso esageriamo!" ecco *G-Loc*, la conversione del terrificante, incredibile, distruttivo e omonimo coin-op sul Game Gear. E sapete cosa vi dico? Non è nemmeno male!

Un momento, non fraintendetemi: non è male se viene considerato come gioco fine a sé stesso e non come una conversione.

E' ultraevidente che nessuna macchina - dico nessuna - al momento potrebbe accollarsi una simile conversione, tanto meno il Game Gear, così i programmatori della Sega hanno preferito optare per un *G-Loc* leggermente diverso e più consono alle potenzialità della loro console.

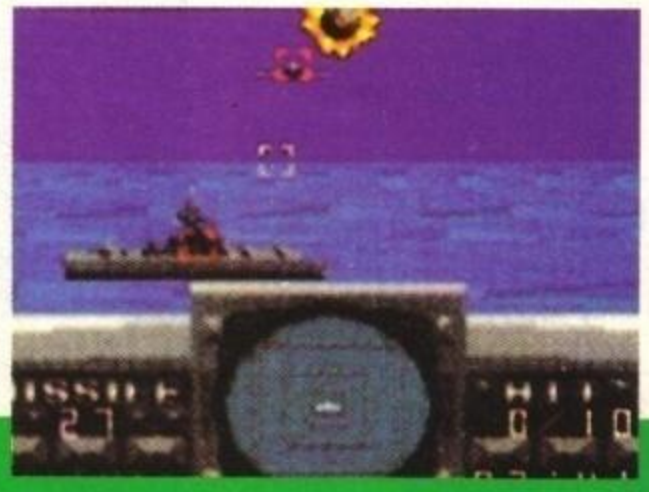
Così l'originale da sala che, ricordo a chi non lo conoscesse, era una sorta di *Afterburner* al quadrato, più veloce, con più roba, più incasinato e quindi più impressionante, si è trasformato in una semplicistica battaglia aerea con meno oggetti sullo schermo, ma ugualmente avvincente e forse addirittura più giocabile.

GLOBALE 81%

POP BREAKER

MICRO CABIN

Pop Breaker fa parte di quel genere di giochi che infestavano il mondo degli otto bit qualche tempo fa: in pratica si tratta di una sorta



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

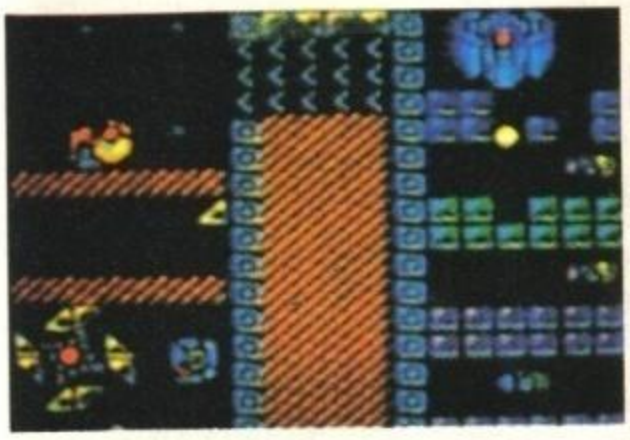
http://www.oldgamesitalia.net/

di megamix tra *Vindicators* e un qualsiasi puzzle game. Non mi sono spiegato molto bene, vero? Temevo...

Dunque, cerchiamo di essere più specifici: al comando di un mezzo asburgico che potremmo tranquillamente chiamare carro armato anche se non c'entra assolutamente niente, dovete blastare tutto quello che incontrate sullo schermo ma, attenzione, con intelligenza!

Già, perché alcuni nemici non vanno colpiti da vicino perché esplodono, altri vanno colpiti solo da breve distanza, altri ancora sono kamikaze... Insomma, *Pop Breaker* è un gioco sulle prime abbastanza divertente, ma di cui ci si stufa abbstanza presto: se proprio volete dategli un'occhiata.

GLOBALE **69%**



WONDERBOY

SEGA

Sicuramente, insieme a *Mickey Mouse*, il miglior gioco sinora disponibile sul Game Gear!

Wonder Boy è galattico e, per una volta possiamo finalmente dirlo, è spiccicato il coin-op!

Qualcuno (è già successo) potrà obiettare che il gioco da sala risale a ben cinque anni fa e quindi attualmente può considerarsi preistorico... Sapete cosa vi dico? Tutte balle! *Wonder Boy* è ancora oggi il miglior platform che la Sega abbia mai sfornato, con un sacco di bonus, trabocchetti e nemici "alla giapponese" e credo tutti voi sappiate che la Sega ha realizzato milioni e milioni di giochi fra coin-op, Master System e Megadrive vari. Compratelo IMMEDIATAMENTE!

Secondo me è persino meglio di *Super Mario*...

GLOBALE **96%**

"UN ANNO FA ERAVAMO GLI UNICI.... ORA SIAMO I PRIMI"

ジャパン

Micromania

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - Varese
Tel: 0332 - 970189

コンピューターランド
Computer Land

Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese
Tel: 0331 - 204074

Japanese and American Import

MEGADRIVE - COREGRAFX - SUPERGRAFX - PC ENGINE GT
SUPERFAMICOM - NEO GEO - GAME GEAR - LYNX - GAMEBOY

GAMES COMING OUT & SOME RELEASE DATES

MD	Task Force Warrior	(May)	PC	Pc Kid II	(Jul)	GG	Skweek	(May)
MD	Dando	(Apr)	PC	Aero Blastar II	(May)	GG	Griffin	(Jun)
MD	Bimini Run	(May)	PC	Pang	(May)	GB	Hunt For Red..	(May)
MD	Road Rush	(Apr)	PC	Shubibi Man	(Apr)	GB	Mr.Do	(May)
MD	Kageki	(May)	PC	It Came From...	(Jun)	GB	Dark Man	(Jun)
MD	Zero Wing	(May)	PC	Bonk's Adv. II	(Jun)	NG	Raguy	(May)
MD	Mustang	(May)	PC	J.B.Arold	(May)	SF	Drakken	(May)
MD	Sonic	(Jul)	PC	Sherlock Holmes	(May)	AL	Ninja Gaiden	(Jun)
MD	Fighting Street	(Jun)	SG	1941	(Jul)	SF	North Star Ken	(Sep)

Importazione diretta da Giappone ed America in tempo reale

Macchine Originali Giapponesi in versione SCART - Assistenza Tecnica
Vendita per corrispondenza su rete nazionale ed estera

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

PSYCHIC WORLD

SEGA

Qual è il genere di videogame più diffuso in Giappone dopo quello degli shoot' em up?

Esatto, i platform: era quindi inevitabile che la maggior parte dei giochi per Game Gear qui recensiti appartenessero a questa specie ed era altrettanto inevitabile che *Psychic World* fosse un platform (chissà perché poi).

Come tutti i platform che si rispettino anche *PW* è pieno zeppo di trabocchetti, passaggi segreti, bonus, teletrasportatori...

Nel complesso inferiore al fantastico *Wonder Boy*, ma comunque vario, valido e divertente.

GLOBALE **86%**

DRAGON CRYSTAL

SEGA

'natro RPG! Naaa...
Un altro gioco della serie "Chi non parla, legge, scrive in giapponese è fregato"...
Senza voto.

GLOBALE **S.V.**

DEVILISH

GENKI

Ma prima o poi i giapponesi faranno un gioco totalmente innovativo o quantomeno con un po' di fantasia?

A giudicare da *Devilish* sembra proprio di no: il gioco in questione è essenzialmente uno shoot 'em up a scrolling multidirezionale "alla *Arkanoid*".

E voi direte: "Ma *Arkanoid* non è uno shoot 'em up!" Come no?

. Provate a sostituire i nemici ai mattoncini, fate scrollare il tutto, rendete girevoli le racchette e... Voilà! Originalità zero ma almeno è divertente: provate a buttargli lì uno sguardo.

GLOBALE **75%**

HEAD BUSTER

NCS

Head Buster è il vincitore del nostro premio "Giocabilità 1991": è un RPG in giapponese in cui non si riesce a fare assolutamente niente!!!

A giudicare dalle uniche schermate che siamo riusciti a vedere non sembrerebbe malaccio, ma nonostante tre ore di fatica e di sforzi inutili siamo rimasti al punto di partenza. Ingiudicabile.

GLOBALE **S.V.**

MINI SPECIALE GAMEBOY

Lo sapevo: i Nintendiani erano già lì con l'accetta in mano pronti a inveire contro di me per lo Speciale Game Gear... E allora abbiamo fatto anche un minispeciale Gameboy, contenti ora? Speriamo che adesso non se la piglino troppo i possessori di Lynx...

SPARTAN X

IREM

Per la serie "Picchia forte, picchia duro, picchia il capo contro il muro" ecco *Spartan X*, un gioco che, solo per capirne il nome, sono stato costretto a finire alla prima partita perché in tutte le altre parti del gioco era scritto con gli ideogrammi. Scherzi a parte, *Spartan X* è un beat 'em up a scrolling orizzontale "alla *kung Fu Master*" con i classici nemici di fine livello, la classica barra d'energia, i classici

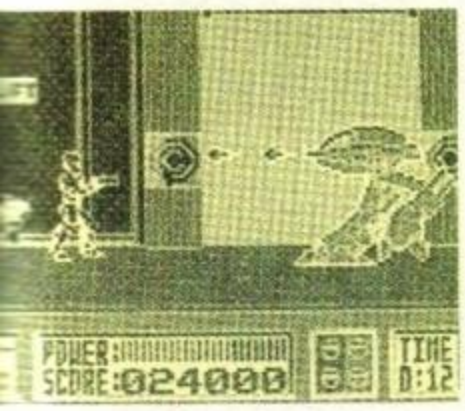
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

crediti per continuare la partita... Sarebbe pure un classico il gioco stesso, visto che la grafica e il sonoro sono molto ben realizzati, se solo non fosse così facile: quando ho detto che l'ho finito alla prima partita non stavo scherzando! Peccato, bastava davvero poco per avere un capolavoro fra le mani...

GLOBALE **82%**



ROBOCOP

OCEAN AMERICA

E te pareva! La Ocean, fedele alle proprie idee, anche nel caso di *Robocop* su Gameboy ha optato per un tie-in multievento: quindi tanti sottogiochi, tanti sottobonus ma soprattutto tanta fatica per finirli! Robby è ultrafrustrante e solo la grande varietà dello schema di gioco (grafica e sonoro sono appena appena al di sopra della media) garantisce un globale discreto. Speriamo in meglio per le prossime produzioni anglo-americane per Gameboy...

GLOBALE **70%**

BALLOON KID

NINTENDO

Alé, finalmente una cartuccia per Gameboy entra nella nostra classifica dei giochi "Ma siamo scemi o no?": l'onore di tale impresa è da atribuirsi completamente a *Balloon Kid*, un quasi-platform multidirezionale che vede protagonista una bambina chiamata Alice alla ricerca del proprio fratello. Per facilitare il proprio compito Alice si muove appesa a un mazzo di palloncini che vengono controllati proprio come se si trattasse di un comunissimo jetpac. Con una grafica e un sonoro discreti, una giocabilità immensa e una buona dose di originalità *Balloon Kid* si classificherebbe come uno dei migliori giochi per Gameboy, se solo non fosse così monotono e ripetitivo. Peccato...

GLOBALE **70%**

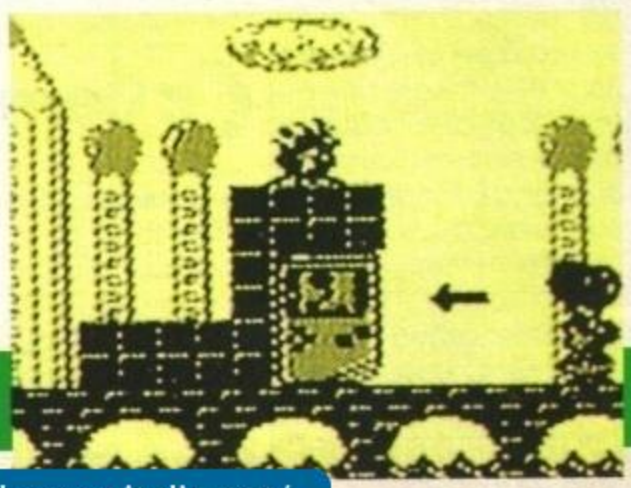
KWIRK

NINTENDO

Oh, un bel puzzle game di tanto in tanto ci sta proprio bene, soprattutto se il gioco in questione è divertente come *Kwirk*.

Essenzialmente dovete guidare un omino attraverso un labirinto e, spostando un gameboyliardo di porte girevoli, fargli ritrovare l'uscita senza rimanere incastrato vita natural durante. Se detestate i puzzle è meglio lo lasciate perdere: in caso contrario compratelo di corsa perché ne vale veramente la pena.

GLOBALE **88%**



CHASE HQ

TAITO

Ma dai, come fai a portare *Chase HQ* sul Gameboy? E' un'eresia!

E' venuto male sui sedici bit, malissimo sul 64, sul PC Engine, sul Master System... Grafica minuscola, sonoro pessimo, giocabilità inesistente: ho paura che la conversione di uno dei coin-op più famosi della storia non sia riuscita molto bene! I nostri colleghi inglesi gli hanno appioppato un bel 31%: noi non siamo così cattivi, perciò gli schiaffiamo un gustoso...

GLOBALE **32%**

AFTER BURST

MASNA

Per la serie "giochi inutili"... *After Burst* non significa assolutamente niente! Alla guida di un robot bisogna blastare un po' di nemici evitando i loro colpi saltando. Basta! Tutto qua! Un gioco assai dannoso per la reputazione del Gameboy: grafica mediocre, sonoro orribile, animazioni megascattose, giocabilità zero, frustrantività (una nuova voce coniata al momento) elevatissima... L'unica cosa che si salva in *After Burst* è il disegno sulla confezione!

GLOBALE **40%**

GRAZIE!

Un megaringraziamento a Micromania e Computerland per averci fornito tutto il materiale recensito nelle pagine di Divertimento Portatile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq.

SOFTWARE & HARDWARE

ALEX

Mail Service

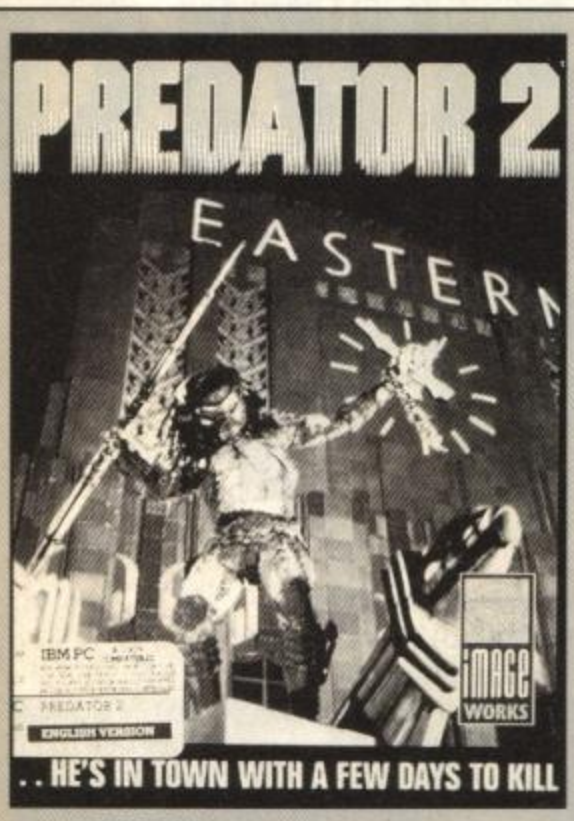
PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



AMIGA

ARCADE

AWESOME	69000
BACK TO FUTURE II	49000
BACK TO FUT. III	**29000**
BOMB JACK	35000
BRAT	**29000**
CADAVER	49000
CAPTIVE	59000
CHALLENGERS	**59000**
CHASE HQ II	29000
DRAGON'S LAIR II	99000
DUNGEON MASTER	49000
DUNGEON MAST 2	49000
E.S.W.A.T	29000
FACES	49000
FULL BLAST	**59000**
GHOULS'N GHOST	
GOLDEN AXE	49000
HARPOON	59000
IMPERIUM	45000
M 1 TANK PLATOON	99000
M 4 SHERMAN	25000
MAGIC FLY	49000
MIDWINTER II	
NAM 1965 - 1975	**49000**
POWER MONGER	59000
SIM CITY+Populous	**59000**
SIM CITY TERRAIN	29000
SIM EARTH	
WINGS	49000
STRIDER II	29000
S.T.U.N. RUNNER	29000
TEAM SUZUKI	49000
TETRIS III	49000
THE FINAL BATTLE	49000
THE MIGHTY	**35000**
THE WARTH OF DE.	69000
TOYOTA CELICA	49000
TURBO CHALLENGE	49000
TURRICAN	29000
TURRICAN II	29000
TEENAGE TURTLE	29000
U.N.SQUADRON	29000
X-OUT	29000
Z-OUT	29000

SPORT/AZIONE

500 CC MANAGER	59000
BOXING MANAGER	35000
F 1 3D	49000
INDY 500	49000
I PLAY 3D SOCCER	59000
LOTUS TURBO	49000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
KICK OFF 2 1Mb	49000
PANZA KICK BOX.	29000
PLAYER MANAGER	39000
PRO TENNIS TOUR	39000
PRO TENNIS TOUR 2	49000
STUNT CAR RACER	59000
TENNIS CUP	29000
TENNIS MANAGER	49000
TOURNAMENT Golf	25000
THE BASKET MAN.	39000
TV SPORT BASKET	49000

ADVENTURE/R.P.G.

B.A.T.	**59000**
CODENAME ICEMAN	69000
COLONEL'S BEQ.	89000
CORPORATION	59000
DAMOCLESS DATA	**24000**
DRAKKEN	59000
DUCK TALES	59000
ELVIRA	99000
HEROE'S QUEST	59000
HEROE'S QUEST II	89000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MYSTERE	29000
KING QUEST 4	89000
MANIAC MANSION	59000
OPERATION ST.	59000
POLICE QUEST 2	69000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
THE IMMORTAL	49000

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER	59000
ALTERED BEAST	59000
BLOCK OUT	29000
CRASH COURSE	49000
DICK TRACY	49000
DOUBLE DRAGON II	29000
DRAGON'S LAIR	99000
DRAGON'S LAIR II	99000
GHOST BUSTER II	49000
GOLDEN AXE	49000
HARD DRIVING II	29000
HORROR ZOMBIE	**49000**
PREDATOR 2	**29000**
RAMBO III	49000
STRIDER	29000
SPACE ACE	99000
TEST DRIVE 3	65000
TETRIS	49000
TURBO OUT RUN	29000
WELLTRIS	59000
X-MEN	49000
X-MEN II	49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	79000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLETECH II	69000
BATTLECHESS II	69000
BLITZKREG	79000
BLUE MAX	59000
MIG 29 FULCRUM	59000
M 1 TANK PLATOON	99000
MIDWINTER	79000
NAM 1965-1975	**59000**
RAILROAD TYCOON	79000
RED BARON VGA	69000
SIM EARTH	89000
SILENT SERVICE 2	59000
STAR FLIGHT 2	69000
STORMOVIK	59000
STRATEGO	69000
TYPHOON OF STEEL	69000
U.M.S. II	**79000**
WING COMMANDER	59000
WING COMM. MISS.	39000
WOLF PACK	69000

ADVENTURE R.P.G.

CIRCUIT EDGE	**59000**
CODENAM.ICEMAN	79000
COVER ACTION	79000
DON'T GO ALONE	45000
DRAGON'S WARS	72000
DRAGON'S FLAME	59000
DRAKKEN	59000
ELVIRA	99000
EYE OF BEHOLDER	**69000**
GOLD RUSH	59000
HOERES QUEST	99000
HEROES QUEST II	89000
HILLSFAR	59000
KING QUEST 4	79000
KING QUEST 5	99000
LEISURE LARRY I	49000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MANHUNTER II	59000
MANIAC MANSION	49000
NINJA REMIX	49000
POLICE QUEST	59000
POLICE QUEST II	69000
POOL OF RADIANCE	69000
PROFEZIA	39000
RISE OF DRAGON	89000
SEARCH OF THE King	59000
SORCERES ALL.Girl	79000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
SPACE QUEST 4	**99000**
THE COLONEL'S BEQ.	99000
THE S.MONKEY ISL.	69000
ZELIARD	59000
WONDERLAND	69000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MANA.	45000
INDIANAPOLIS 500	45000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
PRO TENNIS TOUR	39000
SPORTING GOLD	59000
SPORT 4D BOXING	49000
TEST DRIVE III	65000

GREMLINS 2	39000
HARD DRIVING 2	29000
INT.WRESTLING	49000
LEMMING	49000
LINE OF FIRE	29000
LOOPZ	49000
LUPO ALBERTO	29000
MOONSHADOW R.	**29000**
NARCO POLICE	29000
OBITUS	69000
OFF ROAD RACING	29000
PANG	29000
PREDATOR 2	**29000**
ROBOCOP II	29000
SHADOW OF THE B.2	69000
SHADOW WARRIOR	29000
SLY SPY SECRET A.	29000
SPACE ACE	99000
SPEEDBALL II	49000
WORLD CHAMP.SOC.	35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	45000
1942 BATTLE HAW.	49000
ADV.DESTR.SIM	29000
ADV.FLIGHT TR.	**59000**
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLE OF BRITAIN	49000
BLUE MAX	49000
DAS BOOT	49000
ELITE	59000
F 16 COMBAT PILOT	59000
F 16 FALCON	59000
F 19 STHEALT FIGH.	69000
F 29 RETALIETOR	49000
FALCON MISSION 1	49000
FALCON MISSION 2	39000
FIGHTER BOMBER	59000
BUCK ROGERS	79000
CENTURION	49000
DRAGON STRIKE	69000
DAS BOOT	59000
ELITE PLUS	**89000**
F15 STRIKE E. II	**79000**
F-16 FALCON AT	69000
F-16 COMBAT PILOT	59000
F-19 STHEALT FIG.	99000
FIGHTER BOMBER	69000
FLIGHT SIMULAT.	129000

Action Replay II	**179000**	**Espansione 512Kb**	**95000**
DRIVE Rotek	**180000**	**Espansione 1.5Mb**	**265000**
Genlock MK II	**399000**	**Espansione 4 Mb 0K**	**260000**
Genlock Semiprof.	**750000**	**Tavoletta Easyl 500**	**685000**
Scanner Migraph	**750000**	**Tavoletta Easyl 2000**	**770000**
Perfect Sound 3.0	**149000**	**Scanlock SVL1**	**1699000**
Televideo Amiga	**199000**	**Drive 5" amiga**	**399000**

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

Supra Corporation

PROFESSIONALE AMIGA

3D PROFESSIONAL	590000
AUDIOMASTER III	139000
AREXX	79000
Broadcast Titler 2	459000
CALIGARI	329000
CAN DO	189000
CYNIUS ED	139000
DIGI PAINT 3	139000
DIGI WORKS 3D	179000
DISK 2 DISK	79000
DSM Disassembler	95000
EXCELLENCE	399000
HI SOFT BASIC	120000
IMAGINE PAL	459000
LATTICE C 5.11	415000
MODULA 2	279000
ON LINE Platinum!	139000
Page. STREAM 2.1	399000
PEN PAL	210000
TURBO SILVER 3.0	279000
VIDEO Effect 3D	320000
X-CAD PROFESS	660000
ZOETROPE	199000

AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb	150000
SUPRARAM RX 1-8Mb	**330000**
SUPRA HD 52Mb con 512Kb	1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb	2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno	1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno	1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb	250000
SUPRACARD 52Mb SCSI	980000
SUPRACARD 80Mb SCSI	1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI	1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000	265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000	265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000	499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000	730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000	960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000	1200000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno	290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno	290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore	410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore	410000

Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000 25:40	TELEFONARE
AMIGA 3000 25/100	TELEFONARE
1084 S Monitor Stereo	455000
1950 Monitor VGA	639000
1011 Drive esterno	189000
2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy	610000
2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD	839000
1230 Stampante 9 aghi B/N	299000
1270 Stampante a getto d'inchiostro	299000
1550 Stampante 9 aghi COLORI	420000

Tutti gli articoli hanno 12 mesi di garanzia totale Commodore Italia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Fabio Rossi

SORBETTO DI FRAGOLE
INGREDIENTI (per 4-6 persone)
200 g di fragole
150 g di zucchero
Lavate le fragole, mondatele e frullatele insieme con lo zucchero e 2 dl d'acqua.

Versate il composto in una gelatiera e mettetela in moto.

Oppure, se non possedete una gelatiera, versate il composto in una vaschetta da ghiaccio o in un altro recipiente basso, possibilmente di metallo, e passatelo nel freezer finché è ben rappreso. Rompetelo poi in grossi pezzi nel frullatore e frullate finché non rimangono più blocchi solidi. Infine, rimettete il gelato in freezer per circa 1/2 ora perché riprenda consistenza.

Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica di trucchi che contiene ricette di cucina! Andate pure a prepararvi il sorbetto, ma tornate a leggere le Diaboliche Tecniche del mese!

TUTTI I FORMATI

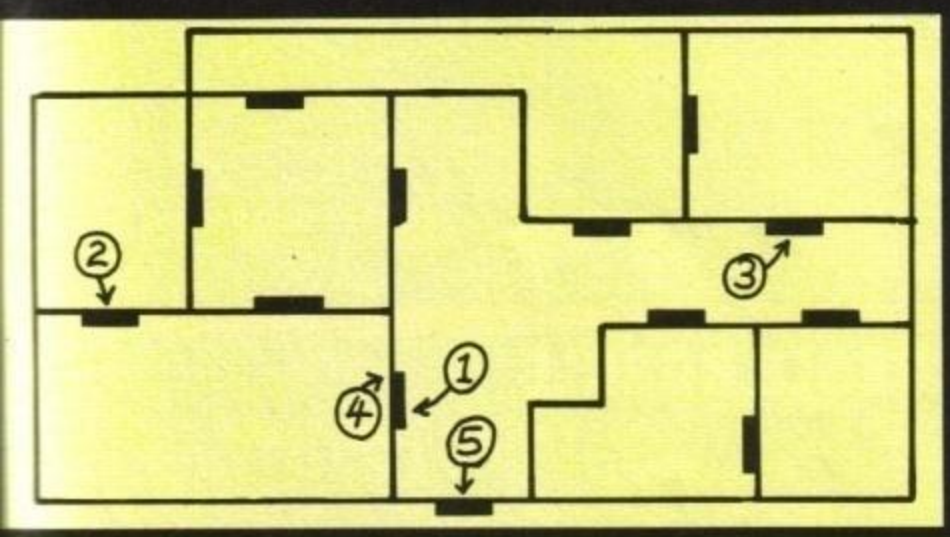
BSS JANE SEYMOUR

Queste sono le dieci password che abbiamo scoperto sulla versione Amiga, ma che dovrebbero funzionare anche sull'ST:

LIVELLO 1: BSS	**LIVELLO 6: DINOSAUR**
LIVELLO 2: JANE	**LIVELLO 7: AND**
LIVELLO 3: SEYMOUR	**LIVELLO 8: GREMLIN**
LIVELLO 4: BY	**LIVELLO 9: GRAEME**
LIVELLO 5: DOCTOR	**LIVELLO 10: ROB**

BACK TO THE FUTURE 2

Se non riuscite a superare la sezione delle porte, perché non provate ad aprirle nell'ordine che vi indichiamo noi?



AMIGA

STRIDER II

Sembra che questo cheat mode funzioni solo sugli Amiga 1000, ma potreste provarlo anche sui 500 e i 2000... Se all'inizio del gioco tenete premute tutte le lettere che formano la parola **STRIDER** e il tasto **F2**, dovrebbe apparire un faccino sorridente in un angolo dello schermo. Ora potete premere questi tasti:

E - Energia extra
D - Energia extra per il droide
T - Super velocità
HELP - Per togliere il cheat mode

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY

Sicuramente conoscerete il trucco del **FUND**, ma potrebbe capitarvi che usandolo scoppino terremoti ovunque. Per evitarlo, settate la velocità su **PAUSE** e scrivete **FUND** (tenendo attivato il **CAPS LOCK**). Ora salvate la città e rimettete la velocità su **FAST**. Se ora ricaricherete la città... BINGO! Fine dei terremoti!

TIME MACHINE

Questo scialbo gioco contiene un cheat mode che dà nove vite al protagonista (e senza trasformarlo in gatto!) e permette di passare di livello comodamente. Basta scrivere **DIZZY** fra i punteggi e premere i tasti da **1** a **5** per passare di livello!

JUMPING JACK SON

Qualche codice tanto per gradire...
ROCKNROLL - livello **5** **NOISES** - livello **9** **ELVIS** - livello **13**

JAMES POND

Vi ricordate del trucco ***JUNKYARD*** di cui abbiamo parlato qualche tempo fa? Beh, ora abbiamo scoperto come arrivare all'ultimissimo livello direttamente! Bisogna scrivere **JUNKYARD** come al solito, poi premere il tasto **col punto di domanda** mentre si gioca e ci si ritroverà al livello 12! Se poi non volete nemmeno giocare il livello finale, premendo **D** vi gusterete il finalone.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Sembra che ci sia qualcosa da aggiungere alla nostra Guida Definitiva: per qualificarsi indipendentemente dalle proprie capacità, chiamate il primo giocatore **FIELDS OF FIRE**. Se giocate in due, l'altro si chiamerà **IN A BIG COUNTRY**.

LEMMINGS

Vi odio tutti! Il mese scorso ho passato un pomeriggio a ribattere tutti i codici di *Lemmings*, e ora mi scrivete che non riuscite a trovare più una copia arretrata di C+VG nemmeno a pagarla oro!?! A parte il fatto che la nostra Elena brama & sogna di spedirveli (pagando, repessini!), per questa volta sarò tanto buono da ripeterne ben quattro...

FUN
10 - OHMLLBALCX
TRICKY
20 - NHLFIBADFX
TAXING
30 - IJIHMFHFKHY
MAYHEM
29 - FINLLFIIJQ

AMSTRAD

DAN DARE 2

Caricate il gioco, andate al negozio e sprecate tutte le munizioni che avete. A questo punto vi ritroverete con 4000 crediti da scialacquare a piacere. Misteri del consumismo!

GHOSTBUSTERS 2

Pensate di avere poca energia nel primo livello? Basta mettere il gioco in pausa e scrivere **STANTZ**, e non ci sarà fantasma che tenga!

MEGADRIVE

SUPER LEAGUE

Arrivare alla World Series potrebbe dare qualche problema, ma il Dottor C+VG ha una soluzione per tutto! Ad esempio, cosa ne dite di questo codice?**ZPUjnoplkiZXTbXaPsDEMA**

SHADOW DANCER

Nel livello bonus in cui bisogna stroncare i ninja rimbalzanti, la cosa migliore da farsi è di mettersi sull'estrema sinistra sparando come dei blastomani incalliti. Dovreste shurikenare tutti e 50 i cattivi in un battibaleno, e guadagnare tre succulente vite extra!

RINGSIDE ANGELS

Questo è il gioco preferito (solo perché ci sono le ragazze! Maniaco!) del nostro futuro collaboratore M.A., ma noi abbiamo scoperto che... "Dovete buttare l'avversaria fuori dal ring, poi lanciarla sul ring o contro la barriera. Prenderla su. Spiaccicarla premendo **A**. Riprenderla. Lanciarla sul ring o contro la barriera. Rispiaccicarla e ripetere la sequenza sino a che il tempo sta per scadere, poi risalire sul ring." Ecco. Se non ci riuscite, potete sempre provare le mosse speciali premendo **C** quando lampeggia la barra d'energia.

NINTENDO

ROBOCOP

Ogni volta che si fanno più di 30 punti al poligono si vince una vita. E non solo: se sparate al tizio con il lanciarazzi nei livelli 5 & 6 potete prendergli l'arma, tornare indietro e ricominciare il tutto per fare un cyborgilione di punti.

BUBBLE BOBBLE

Sembra che si possa giocare a *Super Bubble Bobble* inserendo il codice **DDIJI**
Questo è tutto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE DRAGON II

Se giocate da soli e venite uccisi in uno dei primi tre livelli potete continuare premendo **SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, A & B** quando appare il messaggio di Game Over.

Inoltre, se giocate in due ("**2P PLAY B**") e menate Jimmy, il primo giocatore vince una vita per ogni fratello massacrato. In questo modo potete cominciare il gioco con sette vite!

SIMON'S QUEST

Ecco due codici per vedere i due finali dell'avventura di Simon Belmont:

PRIMO FINALE - 0YZY UQUA R12S SMIA
SECONDO FINALE - C1DF 026D L1KN SWJK

C64

GHOULS 'N' GHOSTS

Il modo migliore di recuperare le armature è di trovare un cofano, farsi trasformare in papero dal mago contenutovi e - ritrasformandosi - ritrovarsi completamente vestiti.

RICK DANGEROUS 2

Per ottenere vite infinite scrivete sulla tabella dei record **JE VEUX VIVRE** (ossia "io voglio vivere" in francese!).

NARC

Per questo trucco vi servirà un joystick con autofire. Mettetelo nella porta 2, attivate il fuoco automatico e premete il tasto **N**. Tenetelo giù sino a che il giocatore non si mette accovacciato, e vi ritroverete tanto bassi che nessuno potrà più colpirvi!

MIDNIGHT RESISTANCE

Probabilmente sapete già che battendo **SIAMESE** sulla tabella dei record ottenete vite infinite, quindi vi diremo solo che, come in tutti i giochi della Ocean, nella versione su nastro potete passare di livello semplicemente non riavvolgendo il nastro a partita finita ma premendo **PLAY**.

SEGA

CHASE HQ

Qualche consiglio da chi il gioco lo ha già finito...

PRIMO ROUND
- **STAGE ONE:** Scegliete il cambio automatico.
- **STAGE TWO:** Scegliete olio e gomme.
- **STAGE da THREE a FIVE:** Scegliete olio, gomme, paraurti e turbo.

SECONDO ROUND
- **STAGE da ONE a THREE:** Scegliete olio, gomme e paraurti.
- **STAGE FOUR e FIVE:** Scegliete olio, gomme, paraurti e turbo.

TERZO ROUND
- **STAGE ONE:** Scegliete olio, gomme e paraurti
- **STAGE TWO e THREE:** Scegliete olio, gomme, paraurti e turbo.
- **STAGE FOUR e FIVE:** Scegliete olio, gomme, paraurti, turbo e supercharger.

IN GENERALE... Sfruttate lo scivolamento dopo gli urti per evitare le altre auto e per rallentare sulle curve strette.

GAME GEAR

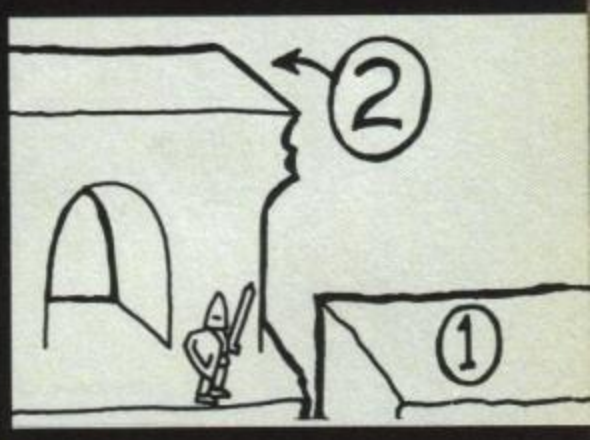
WONDERBOY

E chi poteva scoprire il primo trucco per Game Gear se non il nostro Simon? Dopo aver premuto **START**, potete scegliere il livello muovendo il joypad mentre il cuore va verso l'alto.

GAMEBOY

FORTRESS OF FEAR

In questa avventura dinamica ci sono una chiave e una vita extra nascoste, come mostra il nostro professionalissimo schema tecnico. Questo è l'inizio del livello. Saltate nel punto 1, e da lì in quello indicato con 2.



Seguite la direzione della freccia sino alla fine dello schermo (magari senza cadere!), poi aspettate che appaia una nuvola e saltateci sopra. Ora dovreste vedere un pezzo di ponte. Saltateci sopra per ottenere la roba extra!

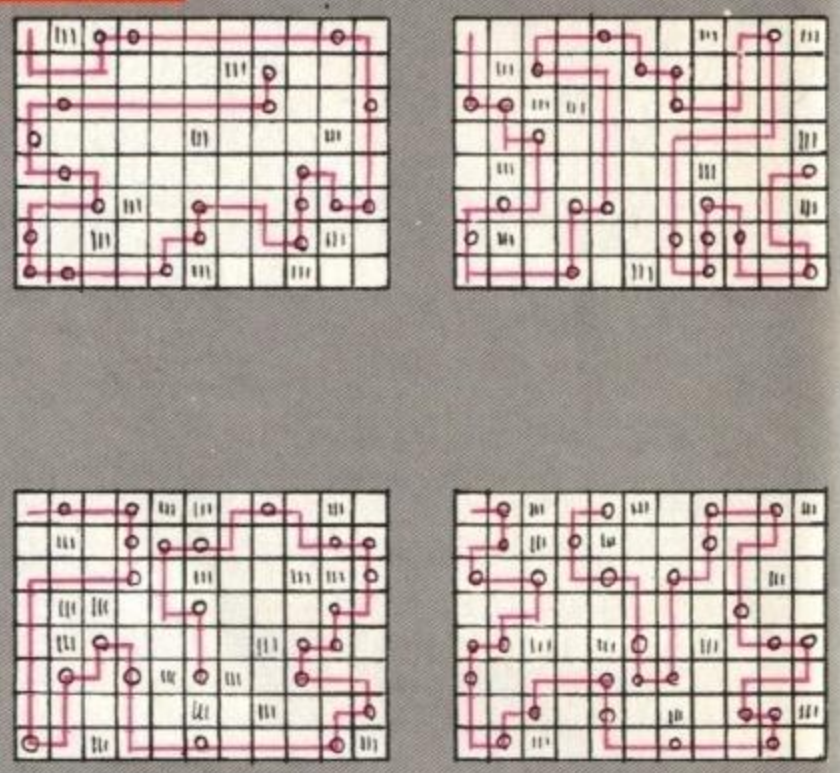
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

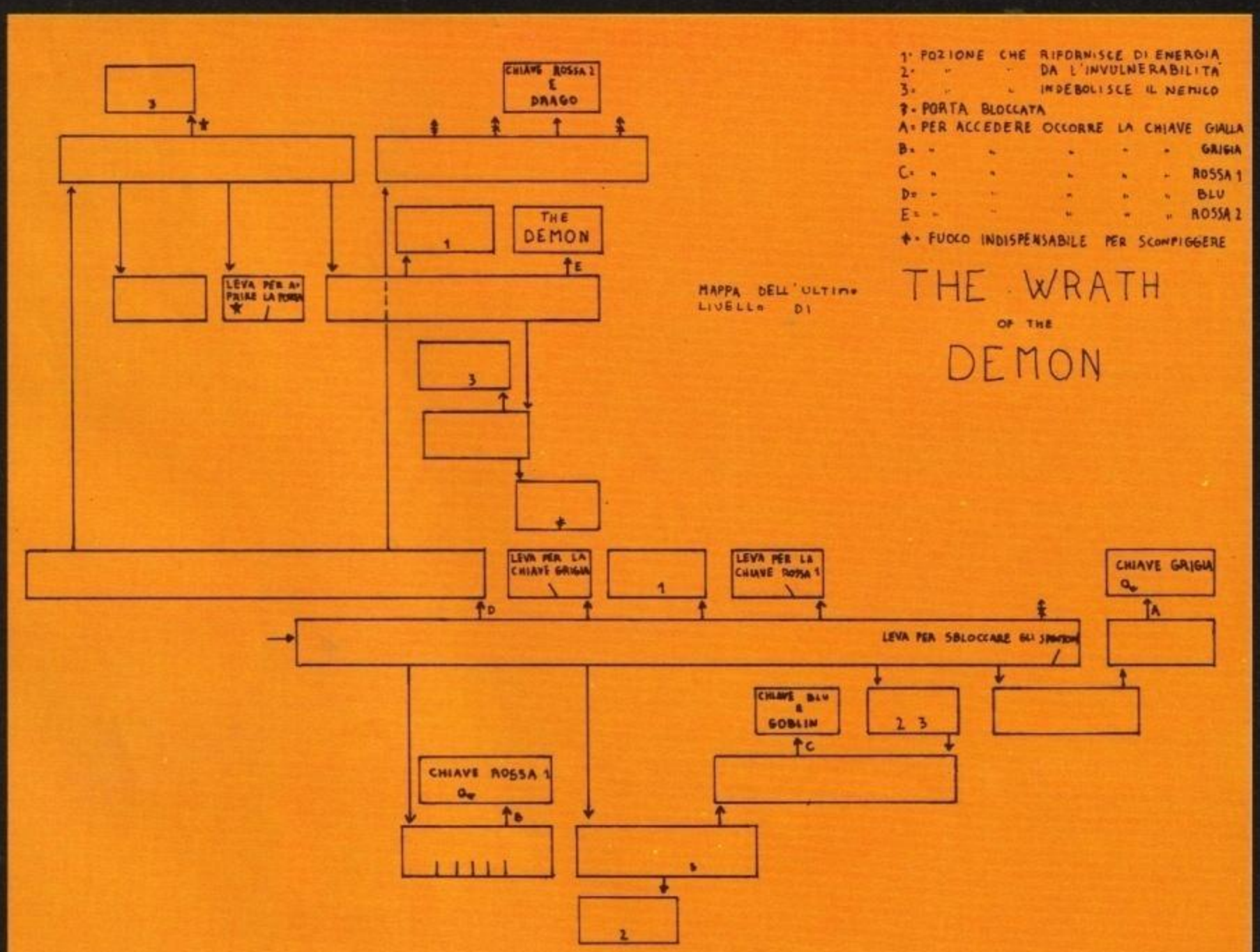
PLAYMASTER ITALIA

L'abbonamento omaggio questo mese va a Tiziano Zannin, che ci ha spedito un paio di cose piuttosto interessanti. Il poco spazio a disposizione su questo numero ha impedito la pubblicazione di alcune lunghe soluzioni complete (fra cui quella di *King's Quest V*) che probabilmente troverete sul prossimo numero di C+VG. Ma passiamo al materiale inviato da Tiziano: La prima mappa - semplice ed efficace - è quella del livello finale di *Wrath of the Demon*, apparentemente complicatissimo.

I quattro schemi rettangolari sono invece i percorsi da seguire per "ripulire" i circuiti mnemonici nel secondo livello di *Robocop 2*: con aiuti come questi il crimine di New Detroit sarà sconfitto in un battibaleno!



ROBOCOP 2 - LEVEL 2



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Siete bloccati proprio all'ultimo livello di un videogioco? Volete conoscere un cheat mode per avere vite infinite al vostro blastatutto preferito? Non c'è problema, questa rubrica è fatta apposta per voi! Inviate i vostri quesiti e possibilmente un paio d'assegni in bianco a:
C+VG S.O.S. Gruppo Editoriale Jackson Via Pola 9 20124 Milano.
Lo stesso dovete fare nel caso vogliate rispondere a un problema di qualsiasi altro lettore: in questo caso dovete però ASSOLUTAMENTE scrivere la sigla d'identificazione del quesito che permette una rapida pubblicazione della vostra risposta. Vi ricordo inoltre che chi avrà mandato più soluzioni alla fine dell'anno vincerà un abbonamento a C+VG! Ah, a momenti dimenticavo: qualcuno ha fatto un po' di confusione con le sopracitate sigle. Tanto per chiarire *"Amy"* sta per Amiga, *"ST"* per Atari ST, *"C64"* per Commodore 64, *"NES"* per Nintendo Ent.Sys., *"SMS"* per Sega Master System, *"Boy"* per Gameboy, *"Meg"* per Megadrive, *"Eng"* per PC Engine, *"Lyn"* per Lynx, *"Spe"* per ZX Spectrum, *"Ams"* per Amstrad e *"Fam"* per Super Famicom. Contenti ora?

PROBLEMI

MEG0001 - Revenge of Shinobi
Come si esce dall'ultimo livello?
Roberto Crespi

MEG0002 - Last Battle
Come si uccide il nemico di fine primo livello, cioè il pirata rosso della pianura eterna?
Daniele Venir

NES0005 - Robowarrior
Qualcuno conosce qualche trucco per questo gioco?
Stefano Meraviglia

NES0008 - Wrath of Black Manta
Come si uccide il mostro che esce dalla cassetta postale?
Roberto Ricci

NES0007 - Zelda 2
Come si supera il fiume dopo le prime due fortezze?
Salvatore Grosso

NES0006 - Metal Gear
Come diavolo si distrugge il Super Computer?
Salvatore Grosso

NES0009 - Legend of Zelda
Dove si trova la porta per entrare nel nono livello?
Mauro Zagaglia

AMY0003 - Zombi
Qualcuno conosce qualche trucco per questo gioco?
Fabrizio Zuzio

AMY0004 - Chronoquest
Come si accede alla piramide di Chichen Itza nella quarta zona temporale, il Messico del VIII secolo?
Renzo Forniti

AMY0005 - Shadow of the Beast 2
Come si ottiene energia infinita?
Giuseppe Garau

AMY0006 - Dick Tracy
Qualcuno conosce qualche trucco per questo gioco?
Stefano Gallina

SOLUZIONI

NES0001 - Legend of Zelda
Trovare il quinto labirinto del gioco è molto semplice, visto che è situato proprio sopra le "Lost Hills" (Colline Perdute). E' quindi sufficiente entrarne all'interno e salire quattro volte consecutive verso l'alto per ritrovarsi al livello desiderato.
Mauro Zagaglia

C640003 - Mystere
Arrivate davanti al castello, andate due volte a ovest, guardate la quercia, prendete il medaglione "anti-orso", andate 4 volte a est, una a sud, ancora a est, a sud e sarete arrivati al cimitero. Ora guardate le tombe, spostate la lapide, scendete, andate a nord, a ovest e vi ritroverete in una pianura dove c'è un obelisco. Leggete l'iscrizione, tornate al castello, pronunciate le parole "Statumest Portum" e... Voilà! Il portone si spalancherà!
Roberto e Sandro Sorescu

Fai la scelta giusta!

Vai da PIXEL

LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.

Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

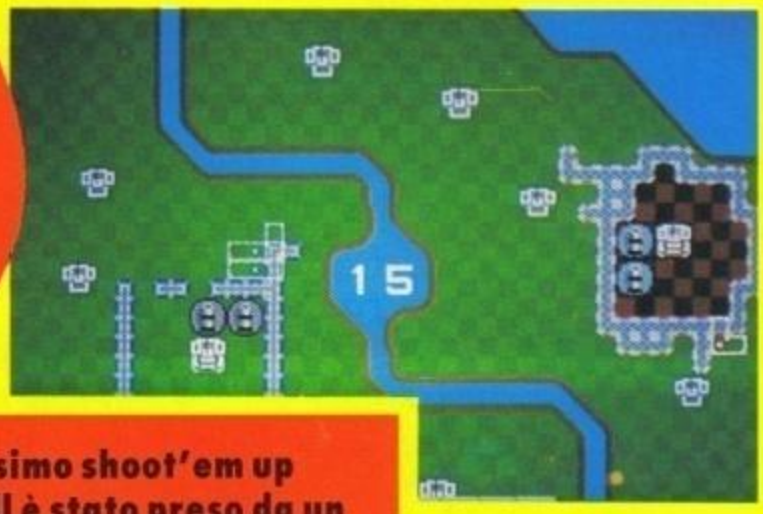
Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE

CVG HIT



Dopo aver visto il trilionesimo shoot'em up giapponese, Julian Rignall è stato preso da un raptus... finché non ha visto *Ramparts* dell'Atari, e da allora non ha guardato più nient'altro!

RAMP

Ramparts, il nuovo videogioco a tre giocatori dell'Atari, è un coin-op brillante, anche se a prima vista non sembra. L'azione è ambientata nel diciassettesimo secolo e simula un'invasione navale nemica: altro che le solite astronavi! All'inizio della partita, dobbiamo scegliere un castello da difendere, poi il computer gli costruisce intorno le mura e possiamo posizionare i nostri due cannoni all'interno. A questo punto entrano in azione le navi avversarie, che sparano all'impazzata contro le nostre mura: l'unico modo di fermarle è replicare a suon di cannonate utilizzando un mirino pilotato da una trackball. L'unico problema è che le nostre palle di cannone effettuano una parabola abbastanza lenta, per cui a volte le navi hanno il tempo di portarsi fuori tiro. Terminato l'attacco nemico, bisogna riparare il danno subito utilizzando dei pezzi di mura (si va dal quadratino singolo a delle serpentine assurde) che si possono ruotare schiacciando un pulsante, spostare con la trackball e posizionare con il secondo pulsante, il tutto in un limitato periodo di tempo. Basta lasciare una sola breccia per causare un subitaneo Game Over. Se invece l'opera di ricostruzione ha successo otterremo nuovi cannoni extra da piazzare all'interno della fortezza.

COMMENTO

Ramparts è estenuante e impegnativo, richiede riflessi fulminei e una lungimirante pianificazione per sopravvivere. Nei livelli avanzati ci sono flotte sempre più numerose da distruggere, e se riescono a raggiungere la costa, sbarcano i loro piccoli "carriarmatini" (sebbene sia un mistero come possano esistere nel 17° secolo), che rendono molto difficoltosa la ricostruzione delle mura! L'invasione si fa più pressante specialmente quando stai cercando di completare la fortificazione e il tempo è ormai scaduto. E' divertente da giocare perché è realmente qualcosa di diverso: un respiro di aria fresca dopo mesi e mesi di ripetitivi shoot'em up spaziali e noiosi beat'em up. (ma ne siamo proprio convinti?! -IUR)

JULIAN RIGNALL

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE

INSERT COIN

SPARTS

TRIPLA DISTRUZIONE A TRE GIOCATORI

Il modo a due o a tre giocatori è sostanzialmente differente rispetto al gioco in singolo. Qui ogni partecipante deve distruggere gli altri castelli usando i propri cannoni. Durante la sequenza dedicata alla ricostruzione chi non riesce a cintare almeno un castello con le mura viene eliminato.

COME COSTRUIRE UN MEGA-CASTELLO

Un buon giocatore, durante la fase di costruzione non si deve accontentare di edificare le mura intorno al proprio castello, ma cercare di "inglobarne" almeno un altro paio, lasciando però lo spazio per i cannoni: più si costruisce, più si piazzano cannoni extra e più si ottengono punti!

COIN-OP

GRAFICA	69
SONORO	70
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	93

http://www.oldgamesitalia.net/

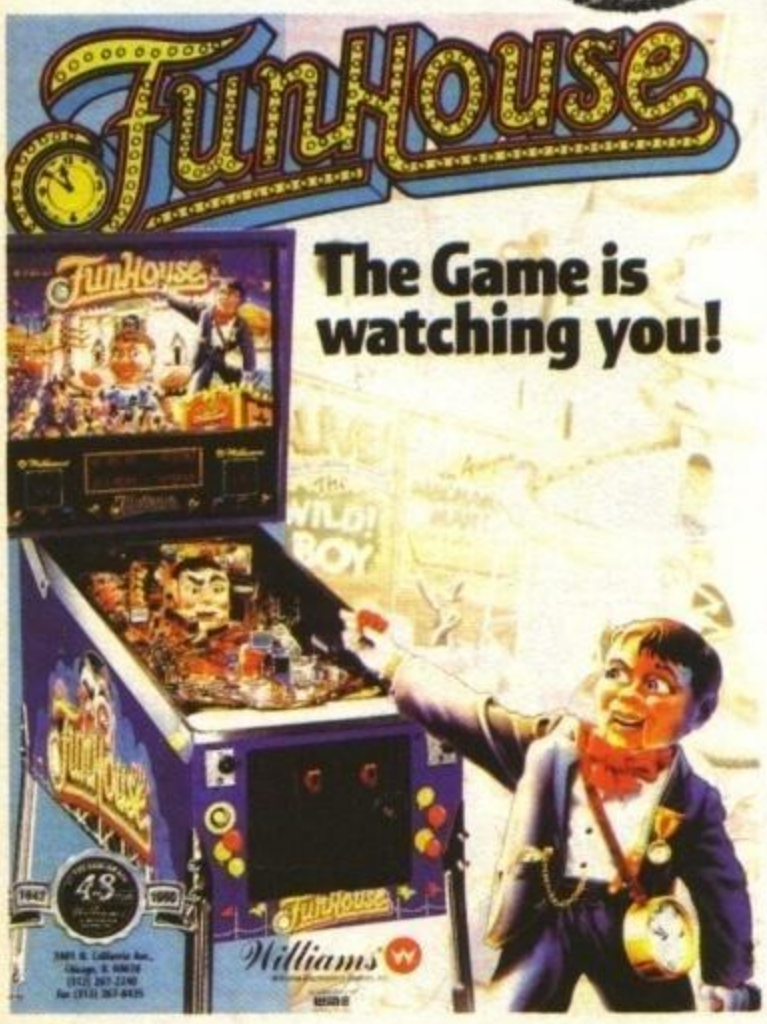
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL

Guarda chi si vede! Spero che l'inaugurazione di questa rubrica vi sia piaciuto! Vi introduco brevemente alla seconda puntata di questa sezione dedicata interamente ai flipper. Questo mese parleremo di due quasi-novità: *Fun House* e *Bugs Bunny*, usciti rispettivamente dalla Williams e dalla Bally; se avete letto "Bonus" dello scorso mese, saprete che in pratica si tratta della stessa ditta. Per gli appassionati di motociclismo: ho appena ricevuto via fax da Chicago la notizia che il prossimo flipper della Bally dovrebbe chiamarsi *Harley Davidson*. State pur sicuri che saremo i primi a farci un giro!

FEDERICO "WIZ" CROCI



FUN HOUSE

Williams

Questo flipper (insieme ai meno recenti *Comet* e *Cyclone*, noti per avere immortalato anche Nancy e Ronald Reagan) trae ispirazione dal Riverview Park, uno dei più famosi luna park stabili di Chicago che ha chiuso i battenti più o meno 23 anni fa. Se volete avere un'idea di come fosse un luna park americano negli anni '60 vi consiglio la visione di *Grease*, il film con John Travolta e Olivia Newton-John.

Ma torniamo al flipper. La principale attrazione di *Fun House* è Rudy, o meglio la sua testa: infati sul piano di gioco c'è una testa tridimensionale (animata!) in plastica, con tanto di occhi che seguono la pallina e di bocca che si apre. Un'altra impressionante novità è la presenza di una botola e di due "molle lanciabiglie" manuali invece che una.

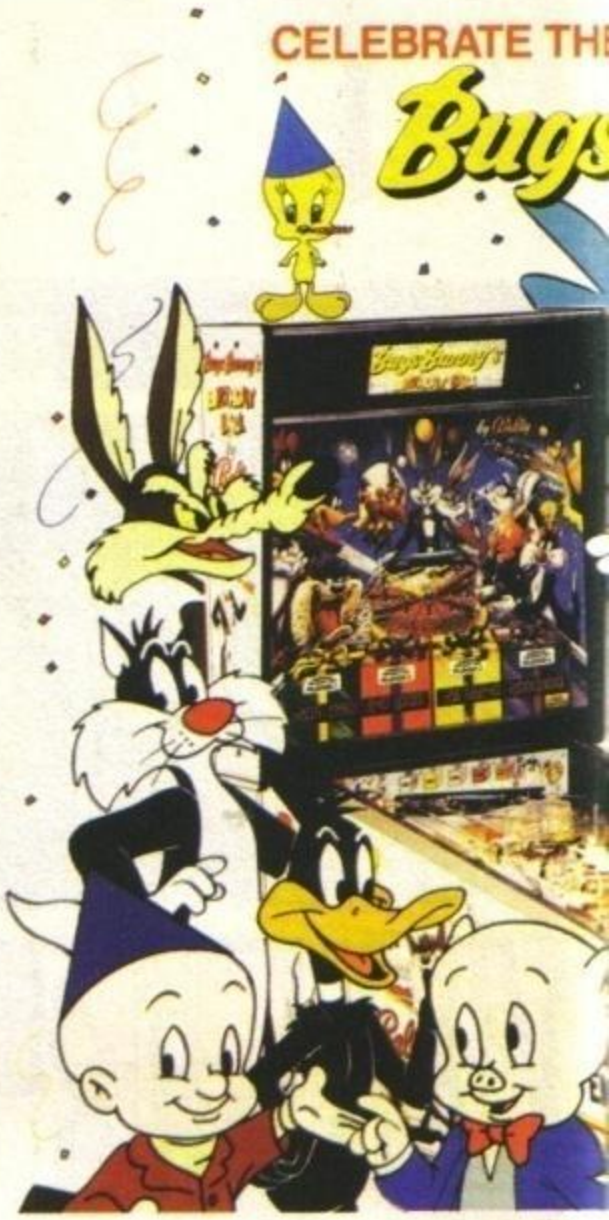
Ogni volta che si mette in gioco la pallina ci sono tre possibilità, a seconda della forza applicata al lancio: un tiro debole invia la biglia direttamente sul flipper di destra; un tiro molto forte raggiunge invece la parte alta del piano. Ma se si riesce a fare un tiro ben calibrato si manda la pallina in un passaggio dietro alla testa meccanica, ottenendo il "Rudy Bonus".

Colpendo i bersagli fissi gialli che formano la parola *STEPS* si apre un cancello; questo devia la pallina, lanciata sulla rampa, verso il lanciabiglie sinistro, dando così la possibilità di rimetterla in gioco manualmente.

Per ottenere il "multiball" il sistema migliore è fare avanzare l'orologio (raffigurato nel bel mezzo del piano di gioco) fino alla mezzanotte. Per farlo avanzare è sufficiente colpire più volte uno dei tre *pop-bumpers*, salire sulla rampa o entrare nel tunnel.

Quando l'orologio segna le 11.30 si ha la possibilità di bloccare una pallina. Bloccando anche l'altra, che viene fornita immediatamente in sostituzione della precedente, l'orologio scatterà sulle 12.00 di notte. A quest'ora Rudy si mette a dormire, con tanto di sbadigli digitalizzati. Poiché russa, la sua bocca resterà aperta per brevi intervalli; centrandola scatterà il multiball con la liberazione delle palline bloccate, facendoci ritrovare quindi con tre palline in gioco contemporaneamente. Se a questo punto riuscite a fare entrare una biglia nella botola otterrete due milioni di punti e la chiusura della botola stessa: per riaprirla dovrete risalire nuovamente la rampa. Questa volta la botola varrà tre milioni, e così via finché continueranno a esserci almeno due palline in gioco contemporaneamente.

In definitiva, vista l'estetica e sentita l'ottima musica, i suoni e il parlato digitalizzato, *Fun House* è un ottimo flipper, anche se non facile!



BUGS BUNNY

Bally/Midway

Dopo *Elvira*, ecco qualcosa anche per i più piccini (si fa per dire!)

Cogliendo al volo i festeggiamenti per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WIZARD

il 50° compleanno del coniglio più famoso del mondo, la Bally ci propone questo flipper dal gioco abbastanza classico ma interessante anche per i giocatori più smaliziati.

Le varie zone del piano di gioco sono segnalate dai famosi personaggi delle *Looney Tunes*: Wile E. Coyote, il Road Runner (che ha già al suo attivo un coin-op della Atari), Speedy Gonzales, Daffy Duck, ecc.

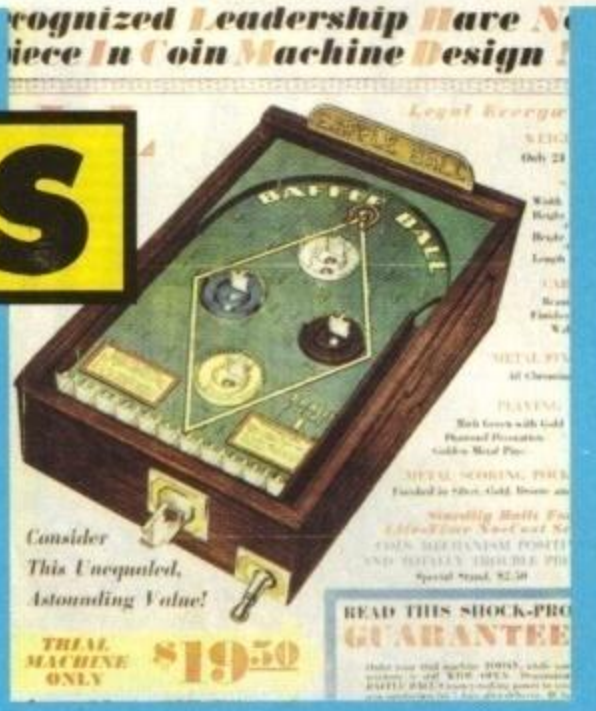
Lo scopo è naturalmente quello di riuscire a spegnere tutte insieme le candeline sulla torta, raffigurata sul piano di gioco, non appena si accendono.

Il risultato è qualcosa come 50 milioni di punti, se si riesce a essere abbastanza veloci!

Non mancano le solite musichette e le voci digitalizzate dei famosi personaggi. Un flipper discreto, anche se dovrà molto del suo eventuale successo ai personaggi dei cartoni animati che lo illustrano più che a sue reali qualità.

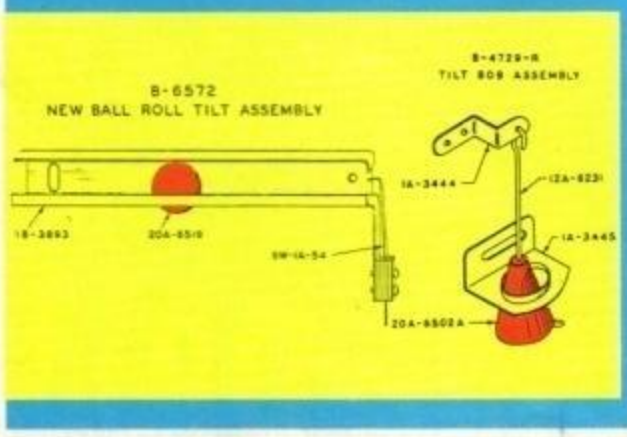
BONUS

IL TILT, QUESTO SCONOSCIUTO!



Quando il flipper era ancora agli albori, verso i primi del '900, era molto più piccolo, leggero e simile a un biliardo in miniatura, benché col piano inclinato verso il giocatore. Lo scopo del gioco era quello di lanciare (a mano o tramite una stecca) le bocce verso la parte alta del piano; queste ricadendo si fermavano in certe aree delimitate da veri e propri chiodi di metallo, che spesso indicavano i vari punteggi; più o meno come i flipper giocattolo che si trovano nelle patatine o nelle uova di Pasqua. Alla fine di una partita si sommavano insieme al gestore i punteggi ottenuti: oltre certi punteggi si recevevano premi in denaro o altro.

Ovviamente, se nessuno guardava, niente impediva di sollevare il gioco per far scivolare le palline nei punti che davano i punteggi più alti. Per impedire questo trucco erano stati già tentati diversi espedienti (tipo chiodi affilati messi sotto il piano di gioco per infilzare chi avesse tentato di sollevarlo dal basso, o sacchi di sabbia che appesantivano il tutto). Finalmente, nel 1932 Harry Williams ebbe un'idea: installare un meccanismo che illuminasse una scritta ogni volta che il gioco veniva alzato, per attirare l'attenzione del gestore e segnalare che qualcuno stava tentando di barare. La scelta di usare la parola *Tilt* fu quasi immediata, visto che in inglese "to tilt" significa "inclinare".



Fondamentalmente il meccanismo del tilt è rimasto inalterato sino a oggi: si tratta di un "pendolino" metallico, situato all'interno del cassone praticamente sotto il pulsante del flipper di sinistra. Più si scuote il mobile, più il pendolino oscilla sino a toccare il bordo di un anello metallico che lo circonda. Il contatto con l'anello chiude un circuito elettrico che blocca il gioco sottraendo una pallina o terminando la partita, a seconda di come il gioco è stato "configurato": infatti è regolabile in sensibilità a seconda degli scrupoli del proprietario.

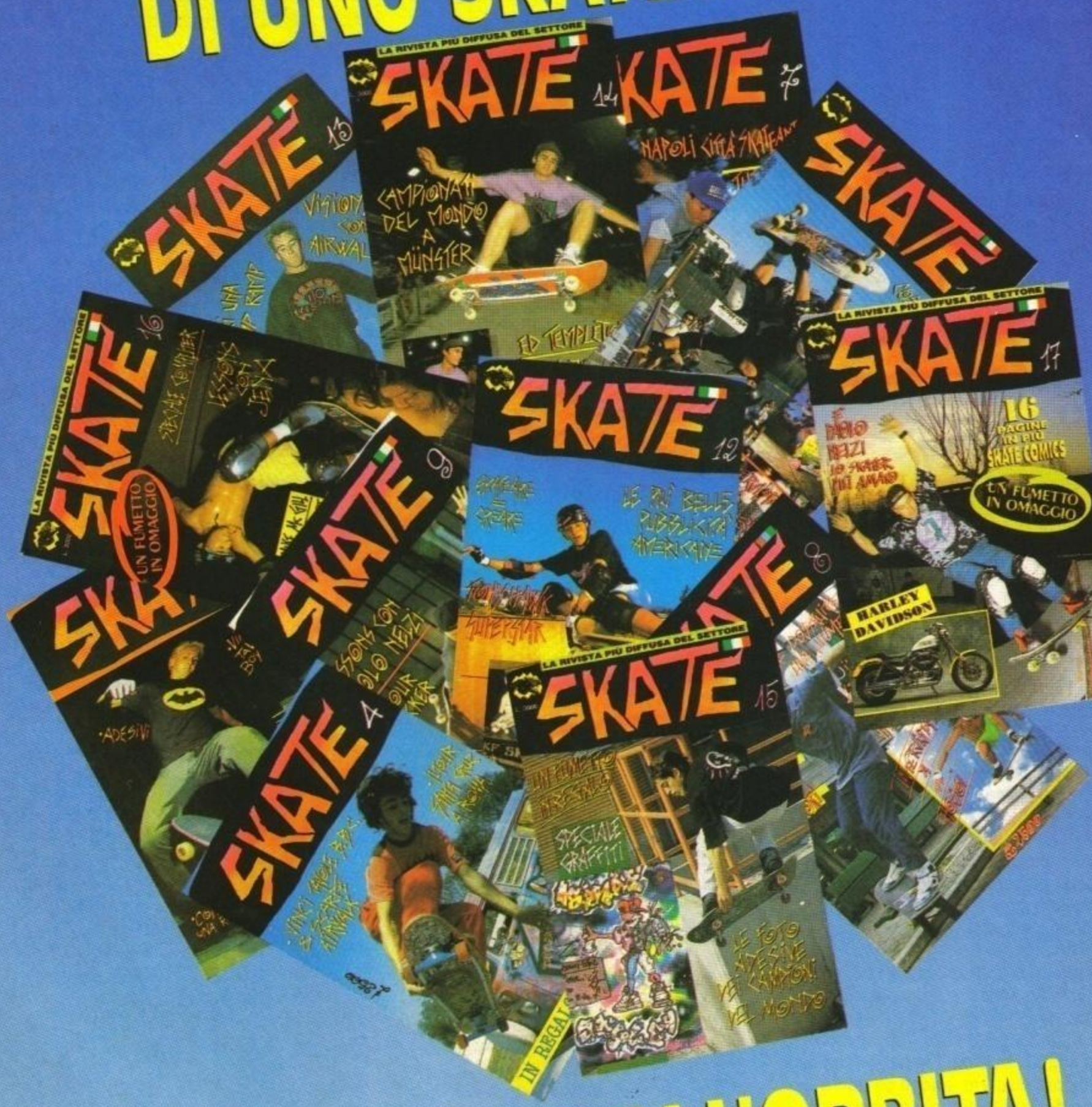
Per segnalare il tilt esistono anche altri meccanismi, sempre montati insieme al pendolino: uno di questi è formato da una pallina che scorre su un binario, in cima al quale è montato un interruttore. Se si alza il mobile la pallina rotola verso l'interruttore fino ad azionarlo. Inoltre, in zone strategiche del gioco (ad esempio la gettoniera) sono posizionati altri meccanismi: alcuni di questi spengono addirittura il gioco per qualche secondo ed emettono suoni di avvertimento per segnalare l'abuso della macchina.

Non ultimo, è da notare come il termine "tilt" sia entrato nell'uso comune: si è soliti dire ad esempio che qualcosa "è andato in tilt" quando impazzisce a e non funziona più come dovrebbe. Una fama che Harry Williams non avrebbe mai immaginato di raggiungere!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

Accipicchia, ragazzi, ho quasi finito il trasloco!!! "Ma cosa interessa a noi del tuo trasloco?!" direte voi. Invece vi interessa, cari miei, per due motivi: primo perché per questo "esodo biblico" non mi è rimasto molto tempo per scrivere e secondo perché adesso nella mia nuova enorme villa di 500, no 400, no 200, vabbé sono solo 60 metri quadrati (ma sono il doppio di prima!) avrò anche lo spazio per impiantare una mega-postazione con coin-op e videoregistratore o telecamera, e qualche altro collegamento a computer e console varie: ne vedrete delle belle! Comunque non potete lamentarvi lo stesso, perché ho trovato il tempo per provare un "videogioco annunciato", il nuovissimo golf della Konami, che pare abbia spopolato nelle sale in cui è stato "testato" e che si propone già come coin-op dell'anno, e per fare un viaggio a Vicenza per intervistare uno dei migliori videogiocatori di tutti i tempi, Roberto Picelli.

Maurizio Miccoli

Vi ricordo l'indirizzo a cui mandare consigli, richieste, "nomination" per le interviste, insomma tutto ciò che vi passa per il cervello e che riguardi il mondo dei coin-op:

KILLED GAMES
COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9
20124 MILANO

GOLFING GREATS

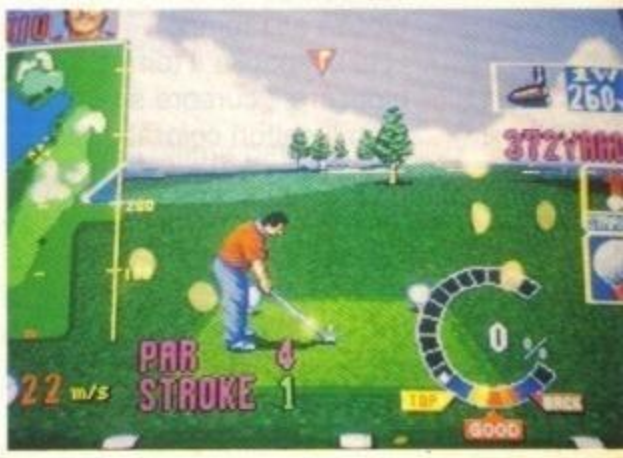
Il nuovo anno è già cominciato da un pezzo e solo adesso cominciano a vedersi i primi coin-op targati 1991: se è vero che il buongiorno si vede dal mattino, a giudicare dall'ultimo prodotto della Konami ci aspetta un anno meraviglioso. *Golfing Greats* non è una simulazione del golf: è LA simulazione del golf, anzi a volte sembra addirittura IL GOLF.

Pensate stia esagerando? Personalmente ho visto diverse versioni di golf, sia in sala giochi che su computer e console: alcune sono anche abbastanza carine, soprattutto in relazione alle macchine su cui girano, ma nessuna possiede la velocità e la grafica di *Golfing Greats*, che ci coinvolge talmente da farci sentire praticamente sul "green". E' un' impressione strana, difficilmente descrivibile: ogni buca viene "descritta" con panoramiche e zoomate mozzafiato e ogni volta che si tira la pallina abbiamo una visione in soggettiva dalla stessa, in maniera tale da apprezzare appieno la qualità, buona o meno, del nostro colpo. All'inizio del gioco abbiamo la possibilità di scegliere tra quattro personaggi che posseggono differenti caratteristiche tecniche: il primo è un "mazzulatore", nel senso che sfoggia una grande potenza con la quale raggiunge distanze impensabili per gli altri, mentre gli altri tre curano maggiormente altri aspetti tecnici del gioco, come i colpi "d'approccio" o quelli sul green con il putter. Spetta a noi scegliere quello che meglio si integra con le nostre capacità tecniche: a tal fine vi consiglio anche di controllare il set di mazze a disposizione dei quattro (muovendo in senso verticale il joystick).

Vediamo quindi come è organizzato lo schermo, che incorpora tutte le notizie indispensabili per effettuare il colpo migliore. In alto a sinistra troviamo la mappa della buca vista dall'alto, ben dettagliata nonostante la piccolezza, ove viene segnalato (con una crocetta) anche il punto teorico d'arrivo della pallina, che varia secondo la mazza che scegliamo. Possiamo anche verificare visivamente l'effetto del vento, grazie ad alcuni grossi nuvoloni che scorrono sopra la mappa stessa; per quantificarne velocità (in metri al secondo) e direzione esiste poi un ulteriore indicatore a parte.

Se pensate che il vento sia una bazzecola ininfluente, vi dirò che ho visto un bel "24 m/s", che corrisponde ad una brezzolina di circa 86 Kmh: ad esempio quando il vento è contrario si vede la pallina sbattere letteralmente contro un muro d'aria e si riceve un'impressione stupenda, come se fossimo lì in mezzo al ciclone. Risulta perciò indispensabile correggere di conseguenza il punto in cui la mazza colpirà la pallina, muovendo lateralmente l'apposito cursore tramite il joystick, spostandolo in senso orizzontale.

Nella parte destra dello schermo abbiamo una serie di indicatori per impostare il tiro. Vengono indicati la



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

distanza che ci separa dalla buca, la mazza che stiamo impugnando (con relativa "gittata"), lo stato del terreno in cui si trova la pallina (sabbia, "rough" e così via) e l'effetto laterale, verso sinistra (draw) o destra (fade). Infine troviamo un "potenziometro" circolare, suddiviso in tanti piccoli settori: i primi dodici vengono utilizzati per accumulare potenza, tenendo schiacciato il primo pulsante. Quando si molla quest'ultimo, il "cursore" torna indietro e si porta nella zona utilizzata per tirare, che nelle situazioni peggiori è composta da un solo settore, di color rosso (indicato con GOOD), ma normalmente offre anche l'opportunità di utilizzare uno, o più, settori di color giallo (che danno il TOP,

cioè fanno prolungare la corsa della pallina) o marrone (si ottiene il BACK, ossia la pallina rallenta e si blocca anzitempo).

Se si sbaglia il tempo nel bloccare il cursore su uno di questi settori colorati (cosa facilissima quando si avanza nel gioco e il cursore stesso è visibile a malapena, tanto è veloce) si ottiene un MISS, cioè si stecca la palla e praticamente si perde un colpo. Ma ci sono metodi migliori per perdere un colpo: buttare la pallina nell'acqua oppure in mezzo alle aiuole fiorite, il che ci costa anche un tiro di penalità.

Naturalmente anche in questo campo il sottoscritto è riuscito in un exploit non da tutti: chi è capace di far incastrare la pallina in mezzo ai rami degli alberi? Normalmente rimbalza e ricade per terra!

Il gioco si snoda lungo un campo con le canoniche 18 buche, da terminare in 72 tiri per restare nel "par", ma devo dire che le seconde nove, segnalate con un apposito siparietto sono molto più impegnative. All'inizio del gioco abbiamo due palline, che sfortunatamente non corrispondono a due vite: infatti se rimaniamo nel par (cioè se andiamo in buca nel numero di colpi indicato dal computer) manteniamo le palline, se facciamo "bogey" (un colpo in più) ne perdiamo una, se totalizziamo un "double bogey" (due colpi in più) andiamo direttamente in Game Over. Se invece siamo talmente bravi da risparmiare un colpo ("birdie") accumuleremo un'altra pallina, ma ulteriori exploit (ad esempio un "eagle", due colpi sotto il par) saranno inutili, perché normalmente non si possono accatastare più di tre palline. Quando arriviamo sul green, cioè a ridosso della buca, dobbiamo utilizzare il putter e possiamo visualizzare l'altimetria della zona tenendo schiacciato il secondo pulsante (che normalmente serve per dare l'effetto laterale).

Cosa volete di più? Qualche suggerimento? Sarò buono: ve ne darò ben due. Fate sempre un tiro di controllo per verificare la velocità di salita (e quindi di "ritorno") del power: basta tenere schiacciato il pulsante apposito finché non si azzera automaticamente il power stesso. Ricordate inoltre che la distanza segnalata dal computer per ogni mazza indica SOLO il punto d'impatto di un tiro in condizioni ideali: non considera cioè il rimbalzo, il vento e i vari effetti.

THUNDER ZONE

Vi mancava vero? Calmi, calmi, eccovi la vostra solita dose mensile di "blastatutto"!

Thunder Zone è l'ultimo shoot'em up multiplo della Data East, anch'esso targato 1991, in cui i protagonisti sono quattro uomini provati da ogni esperienza. La provenienza? Golfo Persico, naturalmente!

La guerra è ormai finita ma il nostro squadrone segreto, frutto di una selezione tra migliaia di uomini, non ha nessuna intenzione di rimanere con le mani in mano. Per verificare quanta voglia di far male abbiano i nostri eroi basta vedere le armi di cui sono dotati: il primo "indossa" uno di quei pesanti mitragliatori alla Rambo ormai tanto di moda, il secondo è dotato di lancia "penta-virgole" (cioè un colpo a ventaglio composto da cinque virgoloni rotanti), il terzo dispone di un mega-colpo ad arco e il quarto si "accontenta" di un bazooka lanciamissili. Il massimo del divertimento viene raggiunto naturalmente giocando in quattro contemporaneamente, anche perché ci si può scambiare le armi e addirittura se ne possono trovare alcune più letali, come i missili autocercanti o i mega-lanciafiamme!

Lungo il cammino si possono incontrare zone il cui accesso é nascosto e che conviene scoprire perché a volte contengono dei bonus che reintegrano l'energia a disposizione dei nostri eroi, che terminano la loro avventura una volta che la linea apposita si esaurisce (ma si può sempre usare il

"continue"). Lo scorrimento del gioco è multidirezionale, il che contribuisce ancor di più a creare confusione: divertentissima la zona sabbiosa, in cui si va lentissimi a piedi, ma velocissimi se si ruba agli avversari una speciale motocicletta quasi invulnerabile, mentre lo schermo cambia continuamente direzione e spuntano mega-fortezze anche dal sottosuolo!

Ma la cosa che più sconvolge di *Thunder Zone*, specie in quest'epoca di punteggi plurimilionari, è lo score, che si incrementa di un punto alla volta (si, avete letto bene:1!); per ottenere qualche regalia maggiore dal gioco bisogna perciò distruggere tutto il distruggibile: potete immaginare con che foga ci si getti contro le fortezze di fine livello, che elargiscono ben qualche centinaio di punti!

Questo coin-op possiede anche un abbozzo di trama (bisogna salvare l'ambasciatore, poi altri ostaggi e così via), ma è chiaro che si tratta solo di una scusa per fare un gran macello: consigliato per i fautori dei videogiochi cruenti e in particolare per i patiti di *Mercs*, a cui *Thunder Zone* somiglia molto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES KILLER

ROBERTO PICELLI DA VICENZA, 25 ANNI

Iniziamo questa nuova sezione della nostra rubrica con Roberto Picelli (in arte IAN), un videocampione sulla breccia già dai tempi della gloriosa rivista *Videogiochi*.

C+VG: Per gli addetti ai lavori non hai bisogno di presentazioni, ma per il grosso pubblico come ti definiresti?

IAN: Un videogiocatore che in dieci anni di onorata carriera qualcosa di buono l'ha combinato, ma che ormai ha bisogno di stimoli molto forti per continuare.

- Si direbbe che stai parlando di un onere pesante; ma videogiocare non è un divertimento?

- Per la massa senz'altro: intendo per quelli che provano gusto con videogiochi tipo *Final Fight, Street Fighter, Double Dragon* e simili. Ma per noi "puristi" il gioco si deve offrire a delle interpretrazioni tecnico-tattiche ben precise e non al divertimento puro e semplice: quello verrà di conseguenza.

- Dunque non ti diverti più?

- Non dico questo ma - penso dipenda anche dall'età - perchè mi dedichi seriamente a un videogioco deve interessarmi in tutte le sue sfaccettature. Ultimamente è successo per *Parodius*: per il futuro si vedrà: anche se non credo di durare come te, caro Maurizio.

- Cosa vorresti dire?

- Che sei più o meno nelle mie stesse condizioni, ma tu di un gioco interessante cerchi di sapere sempre tutto, ma proprio tutto, anche se dopo non hai sufficiente tempo da dedicargli per distruggerlo.

- Cambiamo argomento: cosa ne pensi dell'attuale generazione di videogiocatori?

- Sarò schietto: secondo me sono molto presuntuosi!

- In che senso?

- Nel senso che (almeno i giocatori forti) pretendono di spendere pochissimo per raggiungere in fretta i massimi risultati, anche se i coin-op sono diventati più difficili: una volta ci voleva più tempo per dominarli. E il bello è che a volte ci riescono anche!

- Sei sicuro che gli ultimi coin-op siano più difficili in assoluto? A me sembra che soddisfino la legge del mercato, proponendo dei temi triti e ritriti ma di successo, tipo i picchiaduro per cui la gente comune spende i fantastiliardi, ma i campioni vanno a nozze con pochi gettoni.

- Hai ragione: a pensarci bene è proprio la fantasia, almeno a livello di metodo di gioco, che manca agli ultimi coin-op.
Si punta maggiormente sulla grafica o a riprendere dei temi che hanno avuto successo in altri campi, come il cinema.

- E cosa pensi della possibilità di continuare le partite?

- E' un altro metodo per incassare di più, ma per i giocatori forti è la pappa pronta: noi una volta la fine di un gioco ce la sognavamo di notte!

- E forse la si gustava di più, vero? Fammi un breve elenco dei tuoi preferiti in assoluto.

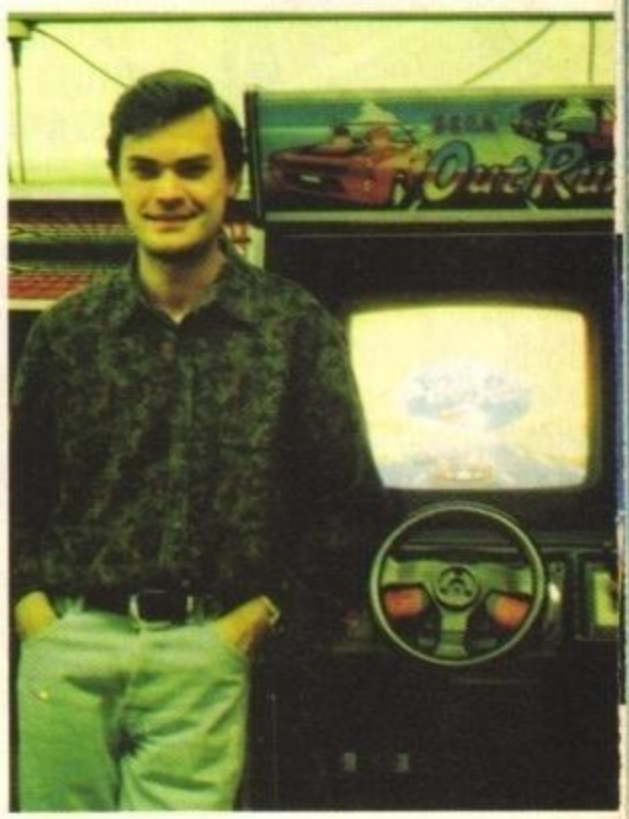
- Un elenco succinto? *Pac-Man, Tutankham, Xevious, Hyper Olympic, Ghosts'n'Goblins, Out Run, Tetris* e *Parodius*.

- Vedo che vai sul "classico", nonostante tu abbia ottenuto molti record anche su coin-op meno conosciuti. E il tuo preferito in assoluto?

- *Tutankham*.

- Torniamo al discorso di prima: secondo te ci sono ancora molti videocampioni nascosti in Italia?

- Penso proprio che ce ne siano molti meno di quello che si pensa, per un motivo molto semplice: opportunità per farsi conoscere ne hanno avute a volontà tramite le varie riviste, eppure pochissimi si sono fatti avanti. I casi sono due: o effettivamente non ci sono oppure sono così pigri che oltre al piacere personale e al limite la "gloria" nella loro città non vanno in cerca d'altro. Per me è più probabile la prima ipotesi, perché per un campione vero, cioè per un giocatore in grado di primeggiare in più giochi di caratteristiche opposte, dovrebbe essere naturale il desiderio di confrontarsi con gli altri. Mah...



- Mi sembra di cogliere una sottile vena di pessimismo in queste tue considerazioni.

- Sì, effettivamente mi accorgo che siamo sempre i soliti a darci da fare, mentre ovviamente se ci fosse più gente sarebbe molto meglio, per scambiarci notizie ed anche per organizzare gare veramente combattute, anche con ragazzi di altri paesi. Anche se devo dire che siamo "pochi, ma buoni", anzi agguerritissimi!

- Eppure nella sala giochi che frequenti tu i ragazzi si danno parecchio da fare per entrare nel tabellone dei record che hai organizzato tu.

- Sì, anche se pretendono che faccia tutto io, compresa la foto: "loro" sono i campioni!

Con quest'ultima battuta, vagamente polemica, salutiamo Roberto: mi sembra che abbiamo aperto diversi argomenti su cui dibattere nelle prossime interviste. Vedremo cosa ribatteranno i campioni della nuova generazione!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO SUONO

BY SIM-HI•FI

ATTANASI by EQUART Srl

Segreteria Generale
VIDEOSUONO:
Via Domenichino, 11
20149 Milano
Tel. (02) 4815541
Fax (02) 4980330
Telex 313627

Ingresso:
da Via C. Colombo
Orario:
10.00 - 20.00
Padiglioni:
8-9-10-11-
22-23-24-53
APERTA AL PUBBLICO

1º SALONE DEGLI STRUMENTI MUSICALI, VIDEOREGISTRAZIONE, HOME VIDEO, ALTA FEDELTÀ ED ELETTRONICA DI CONSUMO

12•16 SETTEMBRE 1991 - FIERA DI ROMA

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTÀ • HOME VIDEO • CAR STEREO • VIDEOGIOCHI
STAMPA SPECIALIZZATA • RADIO/TV • VIDEOREGISTRAZIONE • ELETTRONICA DI CONSUMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

"Caro Maurizio, sono un appassionato di videogames e ti scrivo per farti i miei complimenti giacché ho saputo che per compilare le classifiche terrai conto anche dei record senza fotografia. Bravo! Spero anche di tutto cuore che se riceverai un punteggio senza foto ed un altro, allo stesso gioco, con la foto, ma più basso, terrai conto solo del primo. Sì, è vero che chi ti spedisce la foto magari ha sudato sette camicie per mandarti un record onesto, ma chi se ne frega! Tanto non penso che qualcuno cerchi di imbrogliare, che soddisfazione ne avrebbe. Basta quindi con i punteggi ampiamente documentati! Evviva la fiducia nel prossimo! Ma ora basta con le chiacchiere: ti comunico i miei record, fidando che non esiterai ad omologarli:
THUNDER CROSS 63.250.300 (EUR mi fa ridere)
OUT RUN 71.780.800, tempo finale 4.36.61
PARODIUS 2.525.400
HYPER SPORTS 876.260
- NUOTO 43.89
- PIATTELLI 21.200
- GINNASTICA 9.85 (16 giri)
- ARCO 10.900
- TRIPLO 19.36
- PESO 800 Kg (è stata dura)
- ASTA 5.97
RAIDEN 8.425.000
TETRIS 999.900 (con una partita)
TURTLES 9.990 (con gli occhi bendati)
NIBBLER 1.215.605.600 (senza joystick)
Vorrei inoltre elogiare la rivista per la serietà con la quale sceglie i record inglesi. Per esempio per battere 186.320 a Tetris ho dovuto impegnarmi moltissimo. Non parliamo poi dei formidabili 487.000 a King of Boxer, degni di un campione internazionale (ma c'è qualche trucco?). Infine vorrei cogliere l'occasione per salutare la simpaticissima Barbara Piras che ha vinto l'abbonamento alla rivista e che vi ha mandato la prima lettera. Voglio farle i complimenti: una vera campionessa deve essere modesta come lei. Quando poi avrà "perfezionato la sua arte" verremo tutti alla JOLLY BLUE per assistere alle sue "prodezze". Con questo ti mando i miei più cordiali saluti. Arrivederci alla prossima lettera. E.S.H."

Caro "Esimio Spappolatore di High-score", come tu ben ti firmi, sono felice che finalmente mi abbia mandato qualche punteggio decente, perché le ultime videocassette che mi avevi spedito documentavano dei record un po' scarsi e infatti fino al mese scorso si vedeva comparire poche volte la tua sigla nella classifica dei record... Finalmente le tue inenarrabili fatiche saranno premiate e dovrai smetterla di andare in giro in canottiera! Comunque prossimamente ti farò conoscere qualche mio amico: c'è un fotografo che si diverte a fare fotomontaggi, poi li ingrandisce e li fotografa con una Polaroid... poi ce n'è un'altro che si diverte a modificare il software in una ditta di coin-op e "aggiorna" il contatore... per non parlare di quelli che semplicemente lavorano in sala-giochi e fanno record in "free-play" indistinguibili da una partita normale o che attaccano un oscillatore di impulsi al joystick di qualche "Olimpiade"... SVEGLIAAAA!!!! Credi proprio che siamo nati ieri? Aspettavamo proprio te per sapere come fare delle "gabole"! La classifica dei record serve semplicemente per sapere a che punto si può arrivare in un videogioco: se non si hanno dei punti di riferimento spesso si abbandona un gioco perché si crede di conoscerlo alla perfezione ed invece... conoscere un ragazzo che è patito per il nostro game preferito spesso è una scusa per viaggiare e conoscere nuove città. Mi sembra una cosa più che positiva, e come è capitato a me potrebbe capitare a chiunque, se lo vuole veramente. Chi invece preferisce far vedere SOLO ai propri amici "come sono riuscito a infinocchiare quei fessi là", faccia pure, è solo lui che perde un'occasione. Mi stupisce inoltre che una persona informata come te sul nostro mondo non abbia notato che la classifica inglese è stata semplicemente ripresa interamente com'era, senza nessuna scelta. Infine Barbara sarà forse immodesta, ma mi pare stia suscitando l'invidia che circonda i veri campioni: del resto i suoi record parlano da soli!
Dopo questo chiarimento, e spero di non sentire più mugugni su questi argomenti, passiamo alla nostra classifica in cui compaiono già alcuni record non documentati da foto, ma controllati. Vi ricordo solo che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO! Messaggio rivolto in particolare a Raffaele Spadaro di S. Anastasia (NA), Matteo Cassetta di Brembio (MI), Valentino Venezia di Torino e Cristiano Borchi di Roma.

MAURIZIO MICCOLI

L'indirizzo a cui scrivere è il solito:
SFIDA AGLI INGLESI
COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

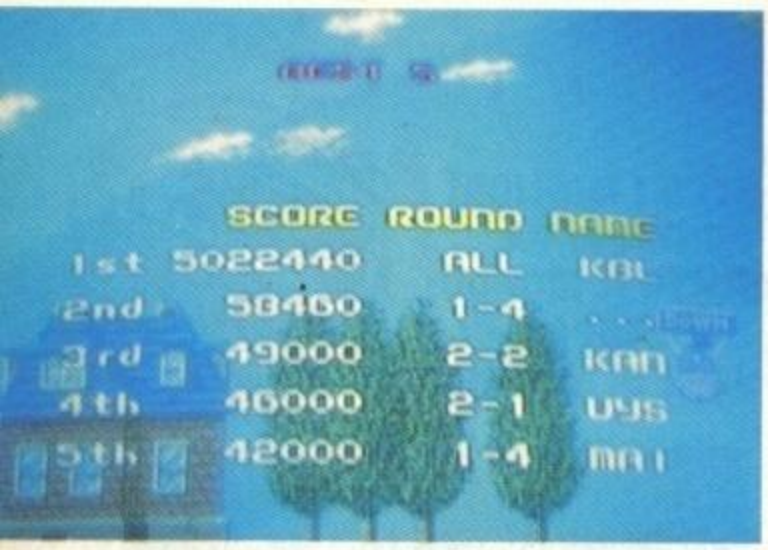
ECCO I MIGLIORI PUNTEGGI DA TUTTO IL MONDO: SIETE CAPACI DI FARE DI MEGLIO?

1941
2.443.600 Luca Dossena (DOX), Milano
1943
3.094.270 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALTERED BEAST (1 COIN)
567.900 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ARKANOID
982.920 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BOSCONIAN
218.980 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BREAK THRU
404.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.838.550 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
5.600.760 P Kollas, Grecia
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CHASE HQ
11.244.600 Michele Fin (BIT), Vicenza
COMBAT SCHOOL
387.730 Michele Fin (BIT), Vicenza
COMMANDO
3.140.300 Gabrio Secco (KBL), Milano
CRUSH ROLLER
743.930 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEFENDER
989.075 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
DEMON'S WORLD
1.010.230 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES



DO! RUN RUN
2.200.710 Luca Dossena (DOX), Milano
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tellini
1.100.050 Daniel Williams, Derby
ENDURO RACER
45.148.000 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
780.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
EXED EXES
1.675.100 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
EXERION
734.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EXERIZER
980.500 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EYES
999.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2' 18" 43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2' 14" 65 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1' 46" 55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FIREFOX (PRO)
738.576 Luca Dossena (DOX), Milano
FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
3.295.300 David McCartney, Scozia
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG
GALS PANIC
1.182.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GHOSTS'N'GOBLINS
3.012.900 Sergio Tellini (ASW), Firenze
7.554.700 Simon Lennok, Irlanda del Nord
GRYZOR
1.464.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
HAMMERING HARRY
175.400 Stefanq Cagni (S.C.), Vicenza
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
IRON HORSE
643.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

KARATE CHAMP 1
601.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester
LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
MAD PLANETS
212.540 Luca Dossena (DOX), Milano
MARBLE MADNESS
206.490 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MEGAZONE
2.633.670 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
NEW ZEALAND STORY
5.022.440 Gabrio Secco (KBL), Milano
3.500.000 Martin Deem (MJD), Portsmouth
NIBBLER
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUT RUN
63.992.330 Michele Fin (BIT), Vicenza
56.024.110 Peter Amor, Clevedon, Avon
OUT ZONE
9.999.990 (932%) Barbara Piras (EUR), Pavia
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PENGO
526.170 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
PSYCHIC 5
6.254.500 Paolo Bandini (AGO), Firenze
RAIDEN (solo fighter)
1.603.420 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
RETURN OF THE INVADERS
2.068.300 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
RYGAR
5.385.460 Michele Fin (BIT), Vicenza
R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SCRAMBLED EGG
199.890 Luca Dossena (DOX), Milano
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SNAPPER
318.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SPLATTER HOUSE
289.400 Adriano Barbieri (DKS), Vicenza
STAR FORCE
719.600 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT), Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
EXP: 87.730.660 BIT
24.090.220 MJD
SUPER MARIO BROS.
1.537.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER VOLLEYBALL
92.200 Tellini+Bandini (AGW), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
997.723 Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano
VAN VAN CAR
377.750 Luca Dossena (DOX), Milano
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon
WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze
WORLD TENNIS
106.000 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
XEVIOUS
2.309.400 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

RADIO CAPITAL
Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE MEGADRIVE

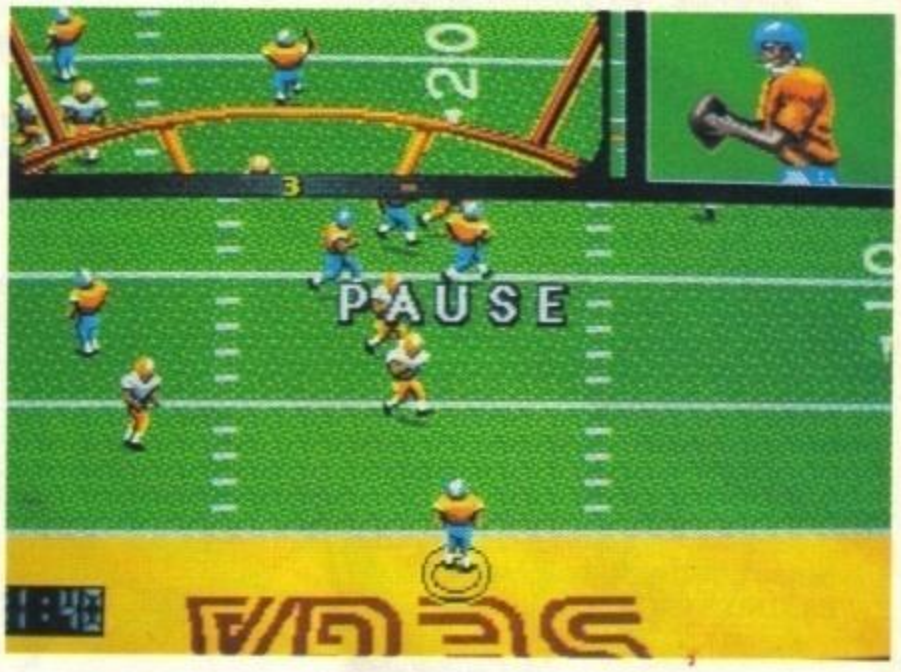
Chi ha detto che escono solo shoot 'em up per il Megadrive? Date un'occhiata ai titoli di questo mese per ricredervi. Er... c'è sempre un blastatutto, ma le altre sono tutte simulazioni sportive americane. Alè!

JOE MONTANA FOOTBALL

SEGA

Lo sapevo che sarebbe andata a finire così: è uscito *John Madden*, ha avuto successo e così tutte le software house si sono messe a fare simulazioni di football americano prendendo le licenze di questo o quel giocatore. Montana sarà pure il miglior quarterback del mondo, ma il titolo di miglior football per Megadrive rimane sempre a *John Madden*.

GLOBALE **77%**



SUPER REAL VOLLEYBALL

SEGA

Non fatevi ingannare se avete dato solo un'occhiata al coin-op: questo gioco non è, come sostengono i nostri colleghi inglesi, noioso e monotono. Ci sono un sacco di colpi segreti e tiri "alla Mimì", la grafica e il sonoro sono ok e inoltre è giocabile praticamente sin dalla prima partita. Fateci un pensierino.

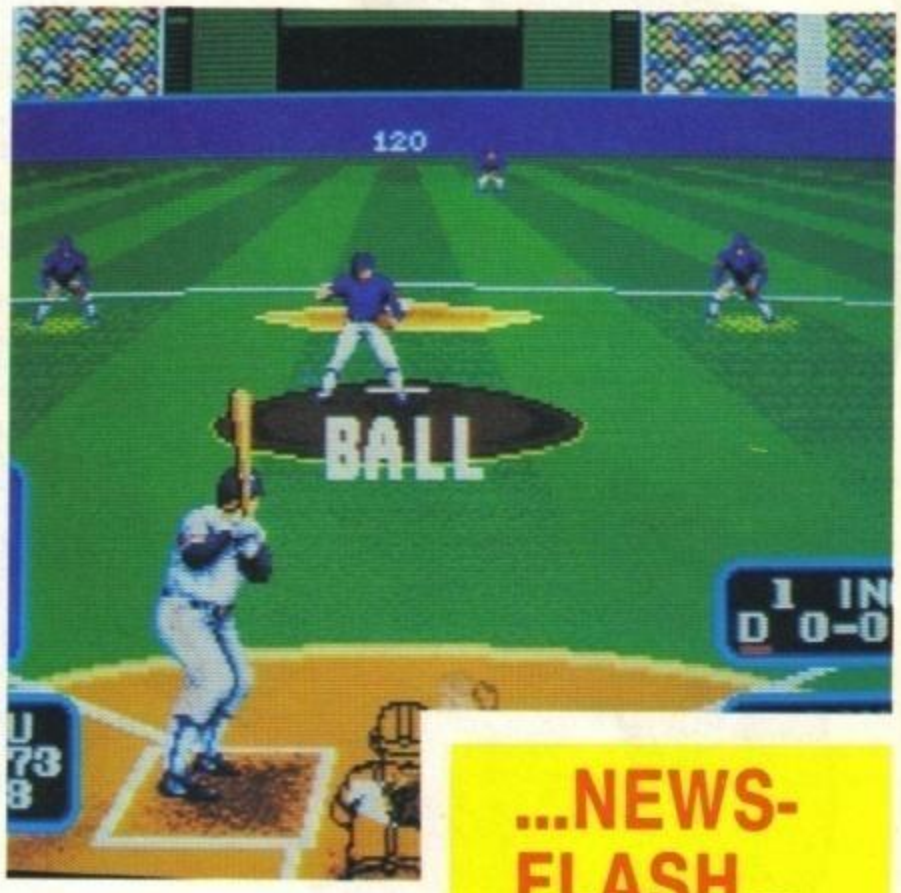
GLOBALE **79%**

ULTIMATE TIGER

TRECO

Quando ho visto la versione PC Engine di questo gioco ho pensato immediatamente "Wow! Chissà che capolavoro sarà per Megadrive!". Beh, mi sbagliavo di brutto: grafica, sonoro, giocabilità, tutto è peggiorato. Un altro sparatutto per il Megadrive da lasciar perdere.

GLOBALE **66%**



SUPER LEAGUE BASEBALL

SEGA

Basta! Se vedo un altro gioco di baseball divento pazzo! Meno male che questo *Super League Baseball* è giocabilissimo, completo ed estremamente divertente. Oltre tutto incorpora praticamente ogni caratteristica del vero baseball. Se volete una buona simulazione di questo tipo per la vostra console Sega adesso sapete quale comprare.

GLOBALE **86%**

...NEWS-FLASH...

In arrivo per il Megadrive: *Pit Fighter*, conversione dell'omonimo coin-op Tengen, *Fantasia*, tie-in dell'omonimo lungometraggio Disney, *The Amazing Spiderman*, basato sull'omonimo eroe dei fumetti e *Alien Storm*, altra conversione dell'ovviamente omonimo coin-op Sega...

E il CD-ROM per il Megadrive dove s'è cacciato? Brutte notizie purtroppo: dovremo aspettare almeno fino alla fine dell'anno se vogliamo sperare di metterci le mani sopra. Ehi Sega, non è un po' tardino?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Don't believe the hype, believe in... Bytesize! **Aha-hah, questa stupenda gag merita senza dubbio il premio "Satira d'oro 1991". Come, l'unica lingua che parlate è l'italiano e non potete apprezzare cotanto umorismo? E allora cosa aspettate a leggere le recensioni in questa stessa pagina? Ma vi devo proprio dire tutto io...**

CONTINENTAL CIRCUS

16 BLITZ PLUS

Ah, i malefici anglosassoni vogliono far concorrenza alle simulazioni di Formula 1 "made in Italy"! Beh, certo che se tutti i giochi britannici fossero così Genias, Idea, Simulmondo & C. dominerebbero incontrastate il mercato europeo: grafica mediocre, effetto 3D inesistente, sonoro poco sonoro... Dovreste essere proprio dei fanatici di automobili e degli esterofili convinti per comprarlo!

GLOBALE **58%**

GEM'X

KAIKO

Un puzzle game nippo-germanico che assomiglia per una metà a *Columns* e per l'altra metà no. Sarà divertente, sarà giocabile, ma siamo lontani dagli altissimi livelli del capostipite *Tetris*: merita comunque un'occhiata.

GLOBALE **75%**

JUDGE DREDD

VIRGIN GAMES

Judge Dredd è l'ultimo nato della famiglia "Abbiamo già una licenza famosa, chi ce lo fa fare di programmare anche un bel gioco?". Grafica così così, sonoro ST-oso e giocabilità mediocre. "A waste of a licence" direbbero gli inglesi.
Noi invece, che siamo italiani (e ne siamo fieri), diciamo: "Un gioco schifoso, non compratelo!"

GLOBALE **59%**

ESCAPE FROM COLDITZ

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Il titolo dice tutto: avventuratevi nei corridoi a scrolling isometrico delle prigioni di Colditz tentando di trovare un'uscita e di fuggire in Svizzera, eludendo possibilmente l'intervento delle ferocissime e malvagissime guardie naziste. Questo gioco non sarebbe niente male, se solo non fosse così monotono e ripetitivo: *The Great Escape* rimane sempre il migliore del genere...

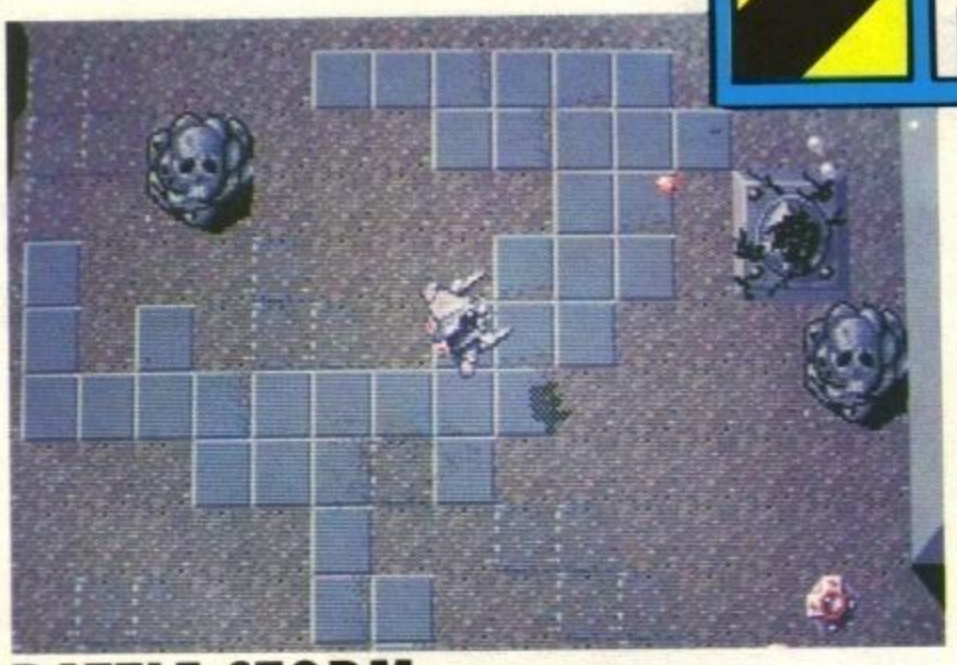
GLOBALE **63%**

SKI OR DIE

ELECTRONIC ARTS

Il classico multievento sportivo "alla Epyx" ambientato ancora una volta fra i monti, in mezzo alle nevi eterne.
Le discipline sono abbastanza curiose: si va dallo snowboard alla battaglia a palle di neve, dallo sci acrobatico alla discesa sulle camere d'aria dei TIR... D'accordo: è ultradivertente, ma perché cavolo l'hanno convertito pari pari dal PC?
Non che sia brutto intendiamoci, è solo che siamo arcistufi delle conversioni pedestri da ST & PC, chiaro?

GLOBALE **87%**



BATTLE STORM

TITUS

50 frame al secondo, fluido, veloce... *Battle Storm* sembrerebbe, a prima vista, un eccellente shoot 'em up; peccato che la ripetività e la monotonia tipica delle produzioni Titus si faccia ben presto sentire. Come se non bastasse è pure incredibilmente facile...

GLOBALE **75%**

VIZ

VIRGIN GAMES

Ma siamo scemi o no?
Beh, i programmatori di questo gioco lo sono senza dubbio: tre... Ehm... atleti devono cimentarsi in una serie di prove caratterizzate da un pessimo gusto incredibile.
Tanto per rendere l'idea il trio è composto da un bulletto ubriacone, un tizio "alla Pierino" con problemi intestinali e uno che deve aver lavorato così tanto che gli sono venute due balotas così!
Consigliato esclusivamente ai fans di Alvaro Vitali & C., se non per altro per il libro di terribili barzellette contenuto all'interno della confezione.

GLOBALE **61%**

..NEWS FLASH..

Stiamo ancora aspettando con il fiato sospeso la vesrione Amiga di *Midwinter 2: Flames of Freedom*. Sarà una conversione pedestre da ST come il predecessore o si saranno impegnati per sfruttare al meglio quelle cose misteriose chiamate blitter e copper? Mah, ci credo poco; in ogni caso tenete d'occhio Bytesize per saperne di più.
Ma il CD-TV che fine ha fatto? Calma ragazzi, bisognerà aspettare almeno fino a Giugno per potersi beare di questa stupenda macchina. Nel frattempo vi elenco un po' di titoli disponibili e in arrivo per il CD di casa Commodore: che ne dite di *Defender of the Crown, Xenon 2, Wing Commander, Rise fo the Dragon, Heart of China*, dell'attesissimo *TV Sports Football 2* e di un simulatore di volo della Psygnosis addirittura in ray-tracing?
Se invece siete perennemente al verde non posso che consigliarvi due nuove re-release dalla Mirrorsoft: il bellissimo *Lords of the Rising Sun* e l'ultrarealistico *Falcon*. Entrambi capolavori ed entrambi a poco prezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

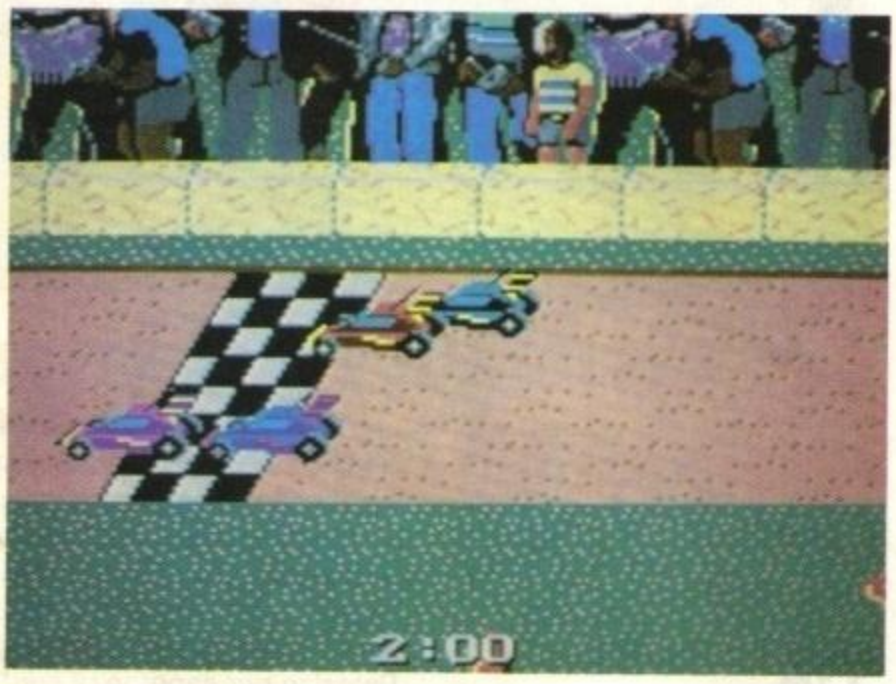
BYTESIZE MASTER SYSTEM

Questo è un mese piuttosto prolifico per quanto riguarda il Master System. L'unico problema è il fatto che i progettisti della Sega sembrano interessarsi soprattutto al Megadrive, quindi la qualità media è piuttosto bassina...

R. C. GRAND PRIX

In questo gioco dovete guidare delle macchinine telecomandate su (soltanto) dieci percorsi. Finita ogni gara vi vengono assegnati dei soldi con i quali potrete acquistare vari articoli: gomme, pneumatici, sopsensioni etc. Purtroppo il gioco non offre proprio niente di nuovo nel panorama dei giochi automobilistici e con la sua grafica scadentissima è proprio da sconsigliare.

GLOBALE **40%**



ZILLION

Siete all'interno della fortezza del nemico e dovete ritrovare cinque floppy disk in cui sono immagazzinati terribili piani di distruzione. Appena entrate in una stanza potete sparare a dei cilindri per ottenere dei simboli che vi consentiranno di aprire la porta per passare alla stanza successiva, mentre le sentinelle nemiche appaiono qua e là. Il bello è che ogni volta i codici, composti da quattro simboli, ve li dovete segnare su carta: mah! Gioco mediocre ispirato a *Impossible Mission*.

GLOBALE **63%**

FANTASY ZONE: THE MAZE

Ritorna il labirinto alla *Pac Man* condito di spunti bellici supplementari e schermi bonus in cui bisogna indovinare la pianta del labirinto. Per cui: si mangia, si spara, ci si scervella. Peccato però che tutto questo non sia servito ad alimentare l'originalità di un genere quasi tramontato. Non consigliabile.

GLOBALE **50%**

CYBORG HUNTER

Siete un cacciatore di taglie supercorazzato in cerca di Cyborg da neutralizzare, il tutto all'interno di un megapalazzo del futuro composto di sette aree a cinque piani. Per passare da un'area all'altra dovete sconfiggere il cyborg-capo. Il gioco propone una serie di buone trovate: il cyborg può volare, può essere dotato di diverse armi, ha una visuale tridimensionale (in alto a sinistra) che gli anticipa il nemico che incontrerà (e così può approntare da subito le contromisure). Un buon gioco che vi terrà impegnati per un po'.

GLOBALE **80%**

AZTEC ADVENTURE

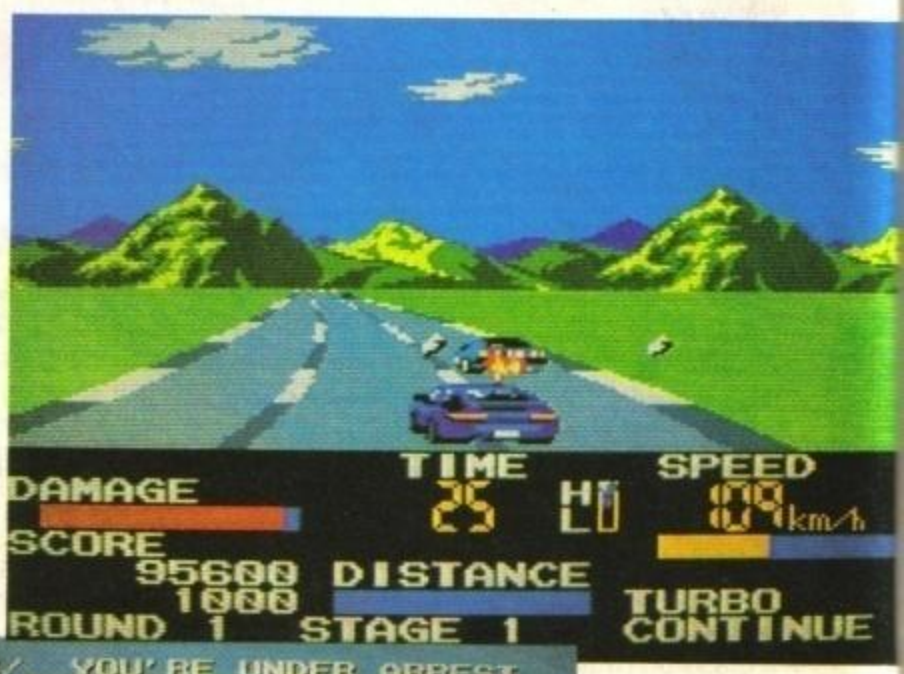
In questo gioco state cercando il leggendario Paradiso degli Aztechi e per questo attraverserete la giungla dell'America Centrale, una giungla popolata di nemici demenziali che propongono duelli demenziali all'esploratore che impersonate, il quale si può appropriare di demenziali armi (e ci si incasina sin troppo spesso nello scegliere le armi) dopo aver neutralizzato i cattivi. Sembra quasi un gioco per bambini per ambientazione, facilità e tutto quello che trovate nei libri di pedagogia. Buona lettura.

GLOBALE **41%**

CHASE HQ

Lo conosciamo tutti: dovete guidare la vostra auto della polizia rincorrendo dei malviventi (anch'essi motorizzati ovviamente). Quando li avete raggiunti dovete tamponarne l'auto finche non si arrendono. A vostra disposizione tre turbo-iniezioni per far schizzare veloce la macchina. Il gioco è fatto abbastanza bene ma è diventato parecchio monotono.

GLOBALE **61%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Container e container di budget per lo Speccy questo mese! Peccato che di apprezzabile ci siano solo una re-release Mastertronic e un tie-in "cartonoso" della Hi-Tec. Speriamo che la situazione cambi fra quattro settimane...

PASSING SHOT

ENCORE

Vi dico solamente una cosa: persino l'antichissimo Match Point della Psion è più divertente e offre una maggiore giocabilità!
Stabilito questo, decidete da soli se comprare o no questa poco più che mediocre conversione tennistica, la cui unica peculiarità consiste in due inquadrature diverse per il servizio e per il gioco vero e proprio.
Un'altra re-release che non vale la pena di comprare nemmeno a prezzo di budget.

GLOBALE **51%**

SCOOBY AND SCRAPPY DOO

HI-TEC

Scrappy scrappy duuu! Sì lo so che vi sarebbe piaciuto un sacco prendere a scarpate quel malefico cagnolino saccente, ma ciò nonostante questo platform game a scrolling orizzontale che lo vede protagonista alla ricerca di Scooby è davvero divertente, seppur senza un briciolo d'originalità. La grafica è eccellente, la giocabilità c'è, la varietà pure... non posso che consigliarvelo!

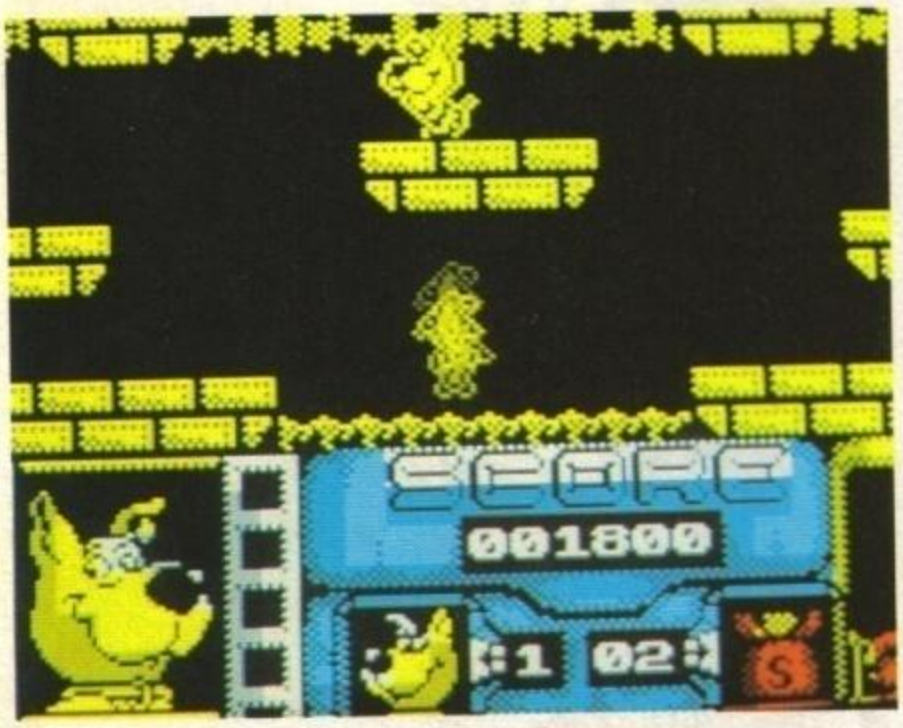
GLOBALE **88%**

CONTINENTAL CIRCUS

MASTERTRONIC PLUS

Va bene, il coin-op aveva uno starordinario effetto 3D e una grafica incredibile e in questa conversione per Speccy mancano completamente, e allora?
Continental Circus è divertente, si lascia giocare e costa poco: se anche questo non vi basta mi spiegate perché diavolo state leggendo C+VG invece del Time?

GLOBALE **80%**



GREAT GURIANOS

ENCORE

Aaaaargh, vade retro *Great Gurianos*! Scompari tu con la tua grafica oscena, la giocabilità inesistente e la trama insulsa e non farti mai più vedere! Er... quasi dimenticavo il contegno dignitoso tipico delle recensioni di C+VG: questo gioco non è molto bello, la grafica non è il massimo e la giocabilità poteva essere migliorata... Ma sì, al diavolo il fair play: NON COMPRATELO!

GLOBALE **29%**

...NEWS FLASH...

Sta finalmente per arrivare anche sullo Spectrum il fantastico *Supercars* della Gremlin. Certo, la grafica non è proprio la stessa della versione Amiga, ma per il resto si tratta pur sempre di un gran bel gioco. Dategli più di una misera occhiata...

Sempre dalla Gremlin sta per fare la sua uscita la versione Speccy dell'incredibile *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Abbiamo dato una prima occhiata alla preview, ma c'è sembrato un pochettino lento: speriamo in bene per la versione ufficiale...

Sarà vecchio per i sedici bit, ma è appena arrivato per l'otto bit di casa Sinclair: stiamo parlando di *North & South* della Infogrames, un gioco di strategia basato su un popolare fumetto francese. Da quello che abbiamo visto sembra essere identico alla versione per Amiga, sonoro compreso! Se vi piace questo genere dovete assolutamente comprarlo...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VI CONVIENE DA

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI RICEVETE SUBITO UN REGALO

Abbonandovi oggi a **Computer+Videogiochi** avrete la possibilità di scegliere tra due fantastici regali: un utilissimo telefono elettronico monocorpo e una pratica macchina fotografica compatta.
Affrettatevi, l'offerta è valida sino al 31/8/1991.

sconto 20%
+ regalo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RGLI UN TAGLIO

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI OGGI RISPARMIATE IL 20%

Approfittate subito di questa eccezionale offerta, abbonandovi per un anno (11 numeri) a **Computer+Videogiochi** oltre a ricevere il regalo avrete diritto a uno sconto del 20% sul prezzo di copertina; L. 35.200 anzichè L. 44.000.

Vantaggi esclusivi per l'abbonato

A PREZZO BLOCCATO: la possibilità di mettersi al sicuro da eventuali aumenti di prezzo della rivista.

B RECAPITO GRATUITO ALL'INDIRIZZO DELL'ABBONATO: Riceverete puntualmente e comodamente a casa la vostra rivista, senza addebito per spese di spedizione.

C JACKSON CARD 1991 che vi garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, British School, Coeco, Galtrucco, GBC, Hertz, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card vi abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica JacksOnLine.

CEDOLA DI ABBONAMENTO offerta speciale sconto 20% + regalo

MODALITA' DI PAGAMENTO

❑ Allego assegno n° _____ di L. _____ Banca _____

❑ Versamento su c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta

❑ Carta di credito: ❍ American Express ❍ Visa ❍ Diners Club ❍ Carta Sì

numero _____ Scadenza _____

Data _____ Firma _____ COGNOME _____ NOME _____

PRESSO _____ VIA _____ N. _____ TEL. (_____) _____

CAP. _____ CITTA' _____ PROV. _____ PROFESSIONE _____

TITOLO DI STUDIO: ❑ MEDIA INFERIORE ❑ MEDIA SUPERIORE ❑ LAUREA ❑ **NUOVO ABBONAMENTO** ❑ **RINNOVO**

Sì desidero abbonarmi a **Computer+Videogiochi** per un anno (11 numeri) con il 20% di sconto. Per me 11 numeri a sole L.35.200 anzichè L. 44.000. Riceverò un regalo* a mia scelta e avrò i vantaggi esclusivi garantiti di prezzo bloccato, recapito gratuito e Jackson Card '91.

In regalo desidero ricevere:

❑ Telefono elettronico monocorpo

❑ Macchina fotografica compatta

Offerta valida solo in Italia per i nuovi abbonati e i rinnovi.
Ogni adesione è soggetta ad accettazione della Casa.
*Il regalo verrà inviato a pagamento avvenuto, entro il 30/9/1991

Offerta valida fino al 31/8/1991

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA
AFFRANCATA COME LETTERA A:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A.
VIA ROSELLINI, 12 - 20124 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

PC ENGINE

Se pensavate che *Download 2* (cercate la recensione in questo numero, è galattico!) fosse l'unico gioco per CD-Rom recensito siete proprio caduti in errore! Noi di C+VG abbiamo testato giochi per CD-Rom, Super Grafx, Core Grafx e, non contenti, li abbiamo persino provati sul PC Engine GT! Cosa volete di più?

TV SPORT FOOTBALL

CINEMAWARE

Beh, che vi devo dire? Probabilmente già lo conoscete nelle versioni 16 bit o per il 64: se così fosse saprete sicuramente che per i fanatici del football americano è eccezionale, mentre gli altri è meglio ne stiano alla larga perché non ci capirebbero assolutamente niente. Se non lo sapete... ve l'ho appena detto io! Ah, a proposito: tutti i nomi sono in giapponese, però è possibile giocare persino in cinque contemporaneamente (con altrettanti joypad). Fate un po' i vostri conti...

GLOBALE **87%**

KICKBALL

NCS

Questo gioco entra di prepotenza nella nostra classifica dei "Ma siamo scemi o no?": essenzialmente si tratta di un megamix tra il baseball e la palla prigioniera solo che la palla, invece che con la mazza, va colpita (e qui sta il bello) con i piedi! Ah, non vi fa ridere? Per forza: mi sono dimenticato di dirvi che al posto dei normali giocatori ci sono pinguini obesi, bambine dai capelli viola, polipi extraterrestri e altre creature non meglio identificate. Oltretutto non è nemmeno malaccio, ma dovete proprio essere dei fan dei giochi demenziali per comprarlo!

GLOBALE **70%**

GRAZIE!

Un megaringraziamento a Micromania e Computerland per tutto il software recensito in questa pagina.

OVERRIDE

DATA EAST

Oooh, questo sì che è un gioco originale! Già perché *Override* è uno shoot 'em up a scrolling verticale con tanto di power up, configurazioni varie "alla *Terra Cresta*", nemici di fine livello e, visto che ce ne sono pochi, fa sempre piacere provare dei giochi di questo genere. Scherzi a parte, se escludiamo la totale mancanza d'originalità, *Override* è un buon sparatutto con tanto di grafica varia e ben realizzata e con un sacco di originalità. Se non siete ancora stanchi di blastare alieni e nemici vari compratelo pure.

GLOBALE **86%**

Y'S III

HUDSON (CD-ROM)

Il sonoro è strepitoso, le scene d'intermezzo sono galattiche così come la presentazione... Indovinate di cosa stiamo parlando! Esatto, ci avete preso: è un altro gioco su CD per il PC Engine. Questa volta si tratta della terza puntata della saga di *Y'S* di cui io, a dire il vero, conosco ben poco. Quello che so comunque è che *Y'S III* è un *GdR* interamente in giapponese e, come tale, è destinato solo a una ristretta cerchia di videogiocatori: non ci resta che attendere la versione inglese...

GLOBALE **79%**

ALDYNES

HUDSON (SUPER GRAFX)

Probabilmente il miglior shoot 'em up sinora disponibile per il Super Grafx: bella grafica, sonoro ok, armi extra, nemici di fine livello... C'è proprio tutto: anzi, a voler essere proprio pignoli, addirittura troppo! Tonnellate di proiettili, astronavi immense, spari multipli... Siamo esseri umani, non cyborg, accidenti! Se solo fosse stato leggermente più facile *Aldynes* sarebbe stato un capolavoro, così invece è solo un buon sparatutto.

GLOBALE **80%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Due re-release, un budget fresco fresco, due conversioni da giochi da tavolo e una compilation megafantastica: direi che i possessori di 64 per questo mese sono accontentati.
A risentirci fra quattro settimane con il prossimo Bytesize 64...

DIPLOMACY

LEISURE GENIUS

Per la serie "Vi siete divertiti con il gioco da tavolo e ora acchiappatevi la conversione" ecco *Diplomacy* dalla Leisure Genius!
A dire il vero nella mia ignoranza non l'avevo mai sentito prima d'ora e continuo a preferire *Risiko*, ma ai fan dell'originale (se esistono) potrà ancora piacere.

GLOBALE **70%**

CONTINENTAL CIRCUS

MASTERTRONIC

Non vi sto a raccontare l'aneddoto riguardante il nome di questo gioco, visto che ormai lo conoscono anche i sassi. Vi dico solo che questa conversione dell'originale da sala della Taito non è massiccia come il coin-op vero e proprio e non fruisce dei medesimi effetti 3D ma è ancora incredibilmente giocabile.
Se avete qualche "mille" che vi ballonzola per le tasche ora sapete come spenderlo.

GLOBALE **69%**

CLUEDO MASTER DETECTIVE

LEISURE GENIUS

Solo per scrivere il titolo e il nome della software house ho utilizzato tutto lo spazio a disposizione!
Sappiate solo che, nonostante la bella presentazione, il videogame è praticamente identico al gioco da tavolo prodotto in Inghilterra uno sherlockholmesiliardo di millenni fa.
Se siete dei fanatici di *Cluedo* fateci pure un pensierino.

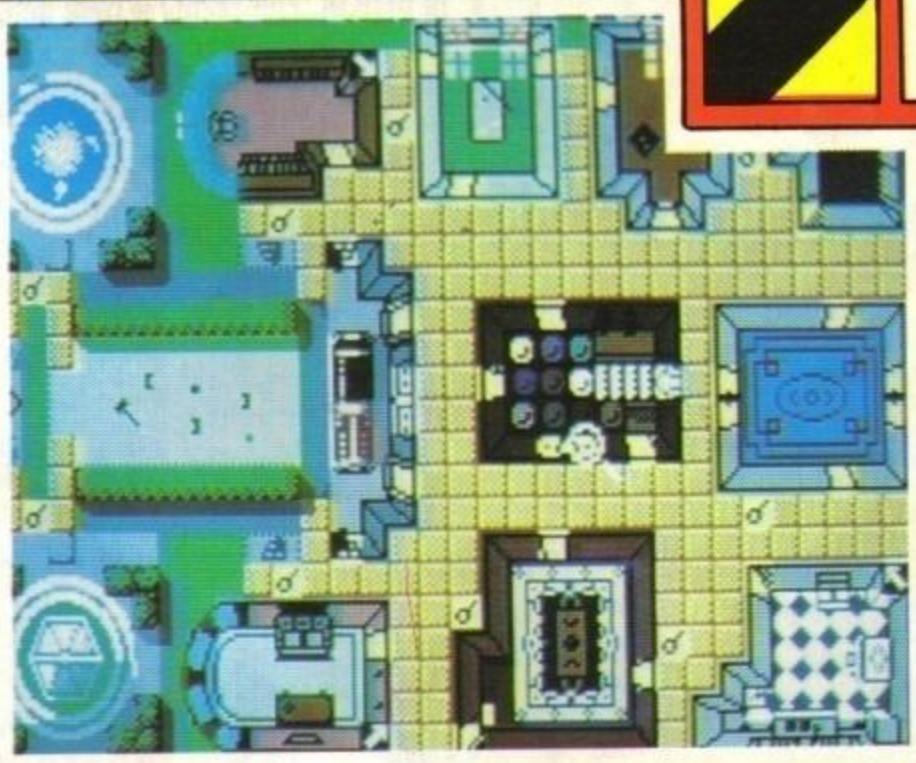
GLOBALE **70%**

GREAT GURIANOS

ENCORE

E pensare che finora la Encore aveva avuto il buon gusto di tenerlo in magazzino e di non lanciarlo ufficialmente se non in qualche squallida compilation di uno swatchilione di anni fa!
Grafica orribile, giocabilità pari a quella di un pinguino anemico su rotelle, longevità zero...
L'unica cosa che si salva è la musica, ma è davvero troppo poco.

GLOBALE 44%



PASSING SHOT

ENCORE

La conversione di questo coin-op Sega poco famoso ha la particolare caratteristica di usufruire di due diverse inquadrature, dall'alto e in 3D dalle spalle del giocatore. Per il resto si tratta di una mediocre simulazione tennistica ben poco giocabile e incredibilmente facile: potete benissimo farne a meno, ve lo assicuro...

GLOBALE **59%**

THE SYSTEM 3 PREMIER COLLECTION

SYSTEM 3

Semplicemente la migliore compilation finora uscita per il C64! *Last Ninja 1* e *2* sono degli autentici capolavori, *Flimbo's Quest* è un platform game davvero divertente, *Dominator* è uno shoot 'em up non fantastico, ma egualmente valido, *Myth* è ormai un classico nella storia del 64 e lo stesso dicasi per *International Karate*.
Dovreste avere l'intelligenza di un triceratopo nano per non acquistare questa collezione di opere d'arte.
Compratela IMMEDIATAMENTE!

GLOBALE **95%**

...NEWS FLASH...

Brutte notizie per i produttori di giochi su cassetta per il C64: la Commodore, tenendo fede alla sua fama di "azienda con il marketing più folle del mondo" sta continuando a vendere il 64, ma senza l'aggiunta né di un registratore, né di un disk drive! Così facendo evidentemente la Commodore intende promuovere il suo gioiello a otto bit come se si trattasse di una normale console (nonostante l'ovvio insuccesso del C64GS), costringendo i suoi futuri clienti all'acquisto di un registratore o un drive per poter usufruire della vastissima gamma di giochi disponibili. Sarà meglio che la Commodore si svegli e si renda conto che non tutti i giochi su cartuccia sono favolosi come *Last Ninja 3*...

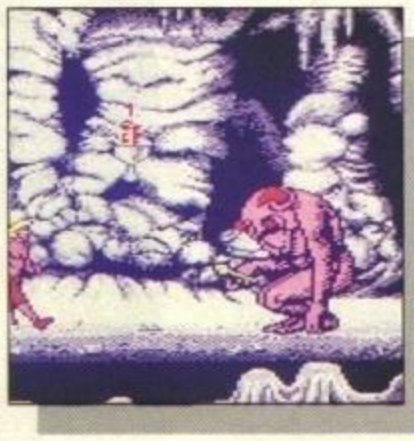
Se siete dei fanatici delle simulazioni di guida preparatevi per *Lotus Turbo Esprit Challenge* della Gremlin, il miglior gioco di questo genere dai tempi di *Pitstop 2*! E' veloce, divertente, ci si può giocare in due contemporaneamente... Ma cosa volete di più?

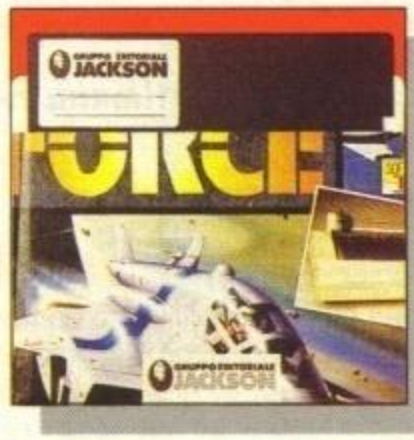
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

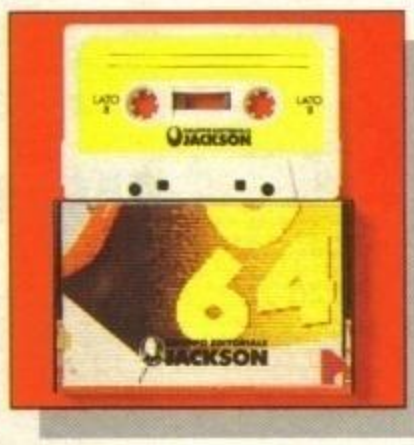
E' IN EDICOLA SUPERCOMMODORE

la rivista con floppy e tape dedicata a tutti gli utilizzatori di computer

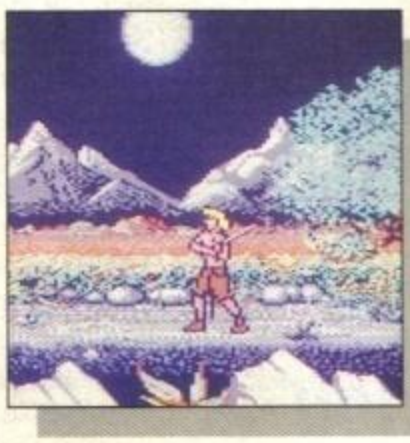


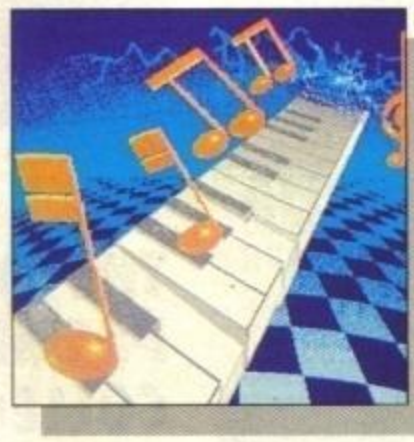


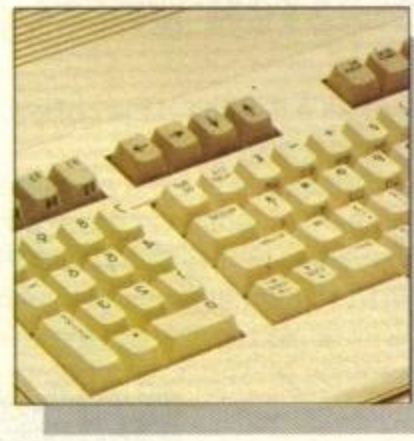
Commodore C 64/128. Supercommodore propone mensilmente un'accurata selezione



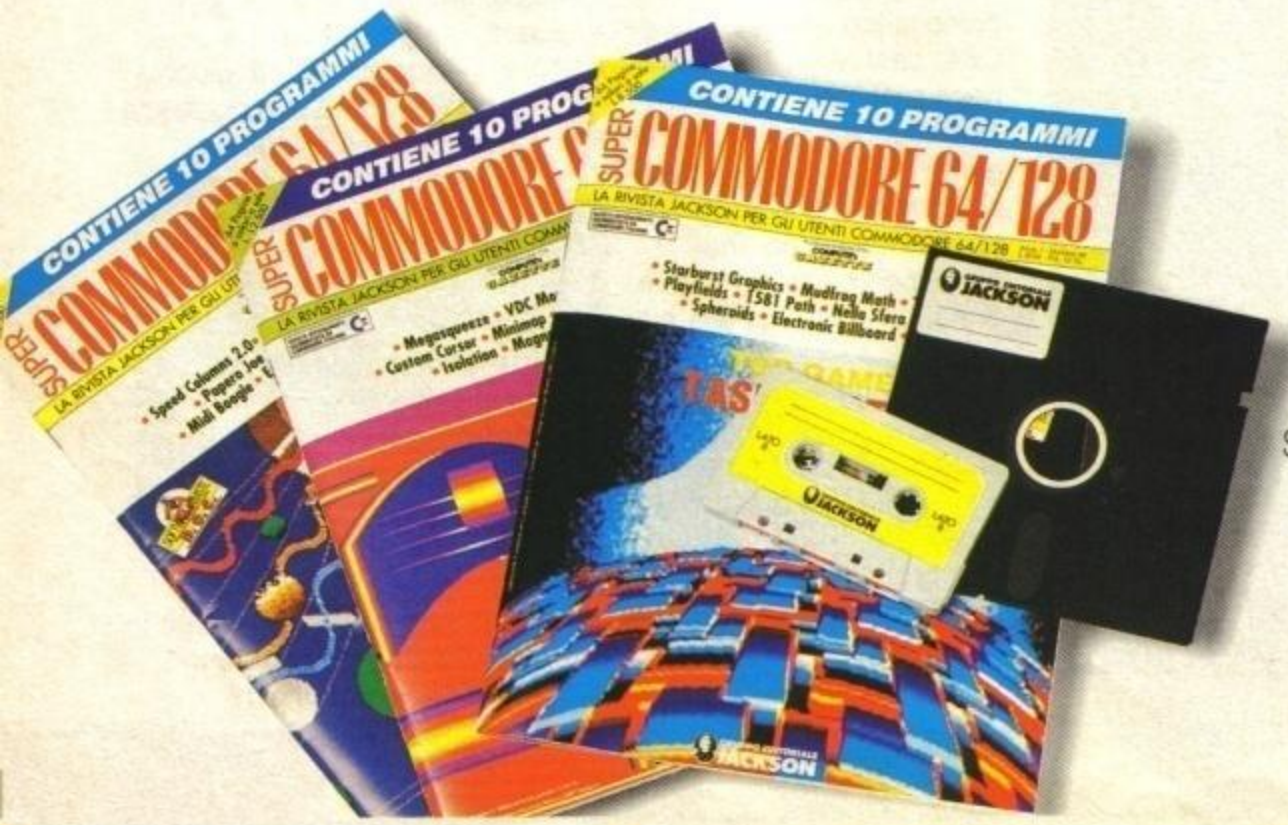
di articoli, videogames e utility. Con Supercommodore puoi giocare, studiare







e entrare nel mondo della programmazione.



Supercommodore è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

RITORNO AL MEDIOEVO!

Quante volte, giocando con qualche GdR su computer, avete sognato di poter vivere realmente le imprese di cavalieri erranti, maghi, elfi & compagnia bella? Fabio Rossi ha scoperto che questo è possibile. Come? Tanto per cominciare bisogna andare a fare una passeggiata in campagna...

Quando mi chiedono dove abito, mentre rispondo so già la reazione che mi aspetta. "Garbagnate?!? Ma è un paese dimenticato da dio! Come fai a vivere in un posto del genere?"

In realtà, la città (perché di ciò si tratta) si trova a pochi Km dall'immensa Milano, ha due stazioni ferroviarie, è facilmente raggiungibile in auto e ha l'immenso vantaggio di sorgere nel bel mezzo di uno dei più grandi parchi della Lombardia. Uno dei paesi confinanti si chiama Castellazzo, ed è un borghetto medioevale - un po' conciato male, in verità - circondato da campi e macchie in cui si trovano ancora rovine di tutte le epoche dal rinascimento in qua. Anche passando in treno, basta vedere i bastioni semisepolti dalla vegetazione per pensare istintivamente ai dungeon di tanti giochi di ruolo.

Una domenica stavo tornando a casa con un amico appassionato di *D&D* e mentre gli facevo appunto notare quest'aspetto del panorama... abbiamo visto un nano armato di ascia duellare con un paladino in armatura! Era il caso di investigare...

Per farla breve, abbiamo scoperto che nella campagna lombarda (a Castellazzo come in altri luoghi) si incontrano periodicamente folti gruppi di appassionati di fantasy per dare vita a delle vere e proprie partite di *Dungeons & Dragons* dal vivo! Proprio come nel vostro GdR preferito, compagnie di avventurieri armati di spade, alabarde e mazze esplorano boschi, rovine e sotterranei alla ricerca di preziosi tesori affrontando a ogni pié sospinto mostri di ogni razza e genere.

Le partite durano generalmente parecchie ore, durante le quali i giocatori vengono seguiti in ogni loro mossa da un Master che arbitra tutti gli aspetti del gioco e si incarica inoltre di piazzare e istruire i "mostri" prima della partenza degli avventurieri. Il ruolo del master è importantissimo per quanto riguarda i combattimenti, durante i quali è facile sorgano dispute fra i contendenti.

Prima di andare avanti, sarà il caso di tranquillizzare i lettori spiegando che le armi non sono vere, bensì realizzate per lo più in gommapiuma attorno a un'anima flessibile. Nel corso di una dimostrazione ho provato a farmi "affettare" da uno spadone a due mani manovrato da un guerrierone alto circa due metri (cosa non farei per i miei lettori!) e posso assicurare che farsi male per davvero è piuttosto difficile, benché - si sa - la sfiga sia sempre in agguato...

Il sistema di gestione degli scontri cambia da master a master, quindi non è possibile spiegarlo in questa sede. Alcune persone simulano l'uso della magia, altre accettano archi, ninja e armi esotiche... la fantasia non ha certo limiti! Quel che resta fissa è la regola di base per partecipare: bisogna immedesimarsi nel personaggio con costumi e comportamenti - anche se questo dovesse significare saltellare per mezza partita su una gamba sola perché l'altra ve l'ha mozzata un troll.

E, parlando di mostri, converrà avvertirvi che partecipare come avventurieri è generalmente piuttosto costosetto, mentre il ruolo del "mostro" è spesso gratuito poiché può comportare noiose attese e un divertimento limitato.

Allora, cosa aspettate a tirar fuori l'armatura del trisavolo che tenete in soffitta?

Fabio Rossi

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!

A CHI RIVOLGERSI

Gli unici due master che organizzano partite regolarmente e che siamo riusciti a trovare sono:

Ulisse Provolo - 02/40091886

Andrea Mosconi - 0382/25830

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG

ANDREA "GAME MASTER"FATTORI

Finalmente, a bordo del mitico maggiolino DYD 666, capelli e giacca nera al vento, torna a farci compagnia il più grande investigatore dell'incubo dei nostri tempi. Ma questa volta non si tratta di una "semplice" storia a fumetti, bensì del GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG, attesissimo sia degli appassionati di orrore che da quelli di Role Playing.

Per capire cos'è un gioco di ruolo (detto anche *role playing* o *RPG*), la cosa migliore è pensare a un fumetto vivente dove uno dei partecipanti, detto *master* o arbitro, svolge le funzioni dello sceneggiatore mentre gli altri impersonano i protagonisti della storia.

Compito del master è preparare un'avventura (inventandola o leggendola su appositi moduli) per poi giocarla narrando le situazioni, interpretando i personaggi e i mostri che vengono incontrati e decidendo gli esiti delle varie azioni. Abbiamo, in pratica, una storia che si evolve vissuta in prima persona dai giocatori nel ruolo dei protagonisti.

Comunque, tornando a *Dylan*, devo ammettere che ero molto scettico nei suoi confronti; temevo che si trattasse di un mediocre gioco da tavolo destinato al grande pubblico e inoltre gli RPG italiani non raggiungono spesso un buon livello. Ma mi sono dovuto ricredere.

Fin dall'introduzione, chiara e precisa, rivolta soprattutto a coloro che non hanno mai provato i role game, si capisce con quanta serietà e professionalità sia stato condotto questo lavoro.

Si tratta comunque di un gioco abbastanza complesso dal punto di vista della conduzione del gioco, e coloro che si cimentano in questo compito per la prima volta devono armarsi di buona volontà e pazienza. Di contro, è molto semplice dal punto di vista del giocatore, che non ha regole o formule da imparare come accade in altri giochi ma necessita soltanto di una buona dose di fantasia, intuito e voglia di giocare.

L'unica difficoltà che si può incontrare, dovuta solo alla lunghezza di tale operazione, è la creazione dei personaggi, che è comunque spiegata passo per passo in maniera chiara e facilmente comprensibile. In questa fase vengono determinate le caratteristiche dei personaggi il loro grado scolastico e la loro ex professione, poiché si presume che prima di impazzire e diventare indagatori dell'incubo fossero stati anche persone "normali" (ma la normalità dipende dai punti di vista).

Tutte le abilità che vengono determinate in base a questi fattori e che costituiscono le capacità iniziali degli investigatori, potranno poi essere aumentate grazie all'esperienza acquisita nel corso delle avventure o tramite studio ed allenamento.

Se poi volete rendere il gioco ancora più divertente, potrete inventare, con l'aiuto del master, tutta la storia dei vostri personaggi, farcita magari di episodi degni dello stesso Dylan. Una volta completata la creazione della scheda, il gioco può cominciare e vi assicuro che da qui in poi è estremamente veloce e scorrevole.

I combattimenti sono stati trattati nella maniera più semplice possibile, preferendo la facilità di gioco e la velocità a una precisione che avrebbe causato grandi rallentamenti nello svolgimento. Viene poi trattato accuratamente l'effetto che può derivare dalla vista di esseri o eventi paranormali; prima si può avere una perdita di autocontrollo, poi vera e propria paura e quindi, se l'orrore dovesse continuare a manifestarsi, si può giungere fino a danni psichici o addirittura fisici.

Tutta questa struttura centrale viene poi integrata da molte regole secondarie di ottimo effetto. Non si può comunque negare la presenza di alcuni difetti: ad esempio chi impara a usare un arco sportivo impara automaticamente ad usare anche la balestra, cosa che, per esperienza personale, posso assolutamente negare; oppure la mancanza di affaticamento nei combattimenti, cosicché due uomini potrebbero teoricamente combattere per un anno senza stancarsi.

Si tratta comunque di errori più che comprensibili, che un bravo master può sistemare senza tanti problemi e che comunque sono inevitabili nella prima edizione di qualunque gioco.

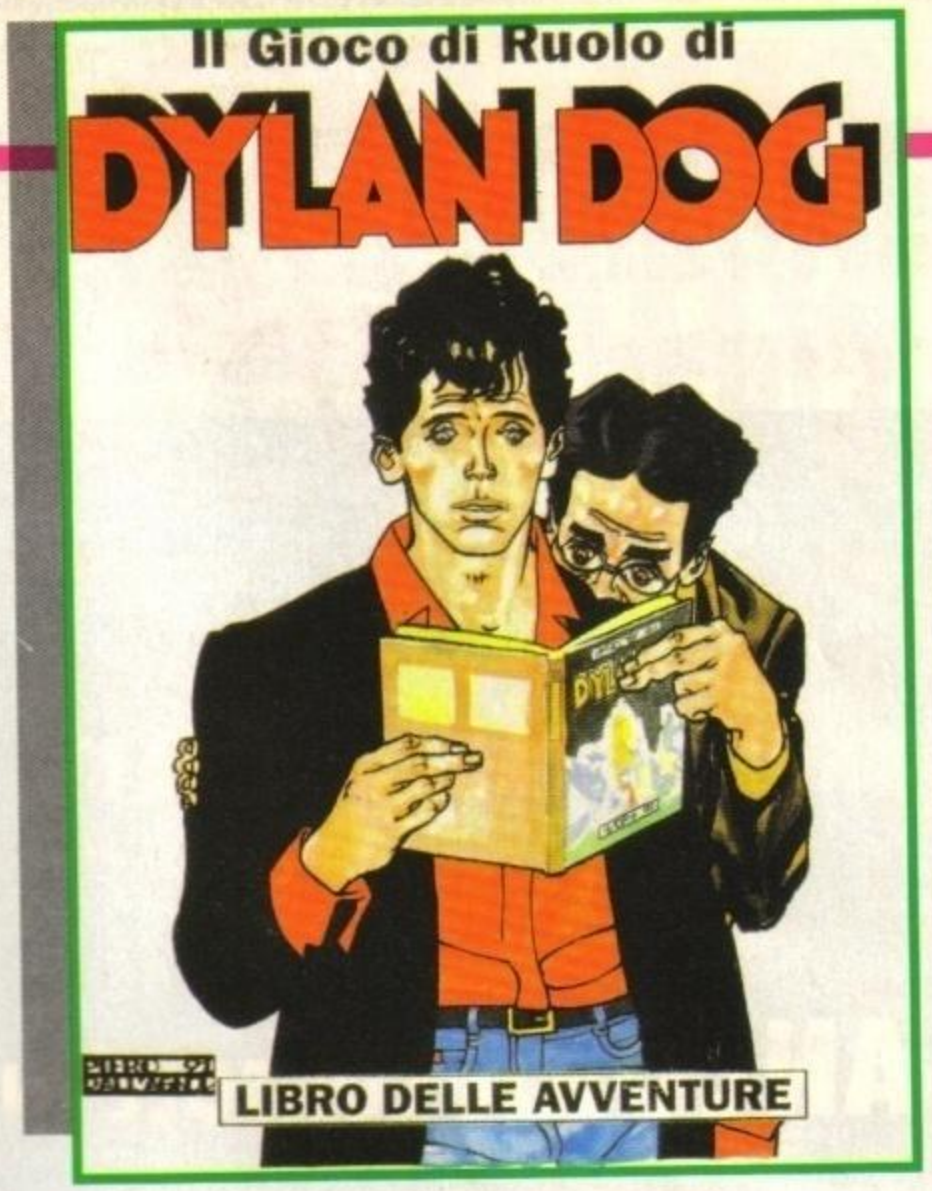
Altri elementi che concorrono a rendere più appetibile questo stupendo role playing sono la magia e la presenza dei dati di tutti i maggiori personaggi apparsi negli albi di *Dylan Dog*.

La magia viene divisa in varie

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



classi, tra cui il satanismo, la necromanzia e lo spiritismo, ognuna accessibile solo da personaggi dotati di particolari abilità. Vi è poi anche la possibilità di avere poteri paranormali fin dalla nascita, quali la telecinesi o la lettura del pensiero.
Ma la cosa più interessante è sicuramente la presenza delle caratteristiche dei vari personaggi o mostri incontrati negli albi a fumetti, da quelle dello stesso Dylan a quelle di Nessie, da Groucho a Cagliostro.

Inoltre hanno già iniziato a circolare voci molto interessanti, quali quella di abbinare a ogni numero del fumetto le schede dei personaggi incontrati, in modo tale da permettere di giocare le stesse avventure, avendo così dei veri e propri moduli illustrati a un prezzo bassissimo, oppure la prevista espansione che rende possibile utilizzare anche *Martin Mystére* e forse anche il nascituro *Nathan Never*.

Spetta poi all'arbitro il compito di inventare storie affascinanti e coinvolgenti per rendere il gioco più interessante; comunque, insieme alle regole ci sono già tre terrificanti avventure pronte per essere giocate nella maniera più "orribile".

In definitiva, il gioco di ruolo di Dylan Dog è decisamente il migliore role playing prodotto in Italia e lo consiglio a chiunque abbia voglia di vivere in prima persona l'orrore.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Per ordinare il libro "MIDI COMPUTER E MUSICA"
Cod.CZ865 pp.264 £.38.000 utilizzate questa cedola.
Ritagliate e spedite in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON via Rosellini, 12 - 20124 Milano

❑ Sono titolare Jackson Card '91 n° ☐☐☐☐☐☐ e ho diritto al 10% di sconto (validità sino al 31/12/91)

❑ Pagherò al postino al ricevimento del libro l'importo + £ 5.000 di spese postali

❑ Allego assegno n°_____ di £_____
della Banca_____

COGNOME_____ NOME_____
VIA E NUMERO_____
CAP_____ CITTÁ_____ PROV._____

Data_____ Firma_____

57

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUL PROSSIMO NUMERO:

C+VG continua a evolversi!
Non ci credete? E allora guardate qua...

ARRIVA MARCO AULETTA (TA-DAAAH)!

C+VG HOTLINE: PLAYMASTER VIA TELEFONO!!!

ANCORA CONSOLE IN REGALO!

ARMOUR GEDDON: DISTRUZIONE POLIGONALE FIRMATA PSYGNOSIS!

IMAGE FIGHT: R-TYPE, IV PUNTATA!!!

SONIC THE HEDGEHOG: IL MIGLIOR GIOCO PER MEGADRIVE?

ULTRAMAN: DAL GIAPPONE CON SQUALLORE...

ARCADE ACTION: STRIKE FORCE IL DEFENDER DEL 2000

FAR OUT: CHECK DIS OUT! IL RAP INVADE L'ITALIA!

E TANTE, TANTE, TAAANTE ALTRE COSE...

IN TUTTE LE EDICOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

CHE COSA HANNO IN COMUNE RADIO DEEJAY E GLI ALBERI?

Robinia Pseudacacia.
Albero che raggiunge i 25m di altezza. Ha fusto eretto e chioma leggera. Vive bene in terreni argillosi o sabbiosi.

Castanea Sativa.
Albero con legno duro, corteccia bruna e screpolata. Cresce molto bene in terreni profondi di colline e di montagne.

Prunus Padus.
Fusto sottile e rami bruno-rossastri. Cresce spontaneo sulla catena alpina nei boschi misti di latifoglie e conifere.

Populus Nigra Italica.
Albero alto sino a 40m. Ha tronco spesso e foglie piccole e tondeggianti. Molto diffuso in Italia.

RADIO DEEJAY

Radio Deejay.
Oltre 5.600.000 ascoltatori ogni settimana.
La prima radio in Italia che si occupa di ecologia.

Platanus Orientalis.
Tronco diritto, rami robusti e chioma arrotondata. Originario dall'oriente è presente ancora oggi nell'Italia del sud.

FAI QUALCOSA PER L'AMBIENTE. NOI FACCIAMO ECONEWS!

Ogni giorno alle 7,00-9,00-10,00-12,00-13,00-15,00-17,00-19,00-21,00-23,00.

RADIO DEEJAY "THE NETWORK"
Casella postale 314 Milano. Tel.02/342.522- 311.326

RDS

eco-news

SPER via De Alessandri, 11- 20154 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

SPER
LA RADIO VINCE!

In collaborazione con
PUSH PULL e LEGA PER L'AMBIENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando i peggiori incubi diventano realtà...

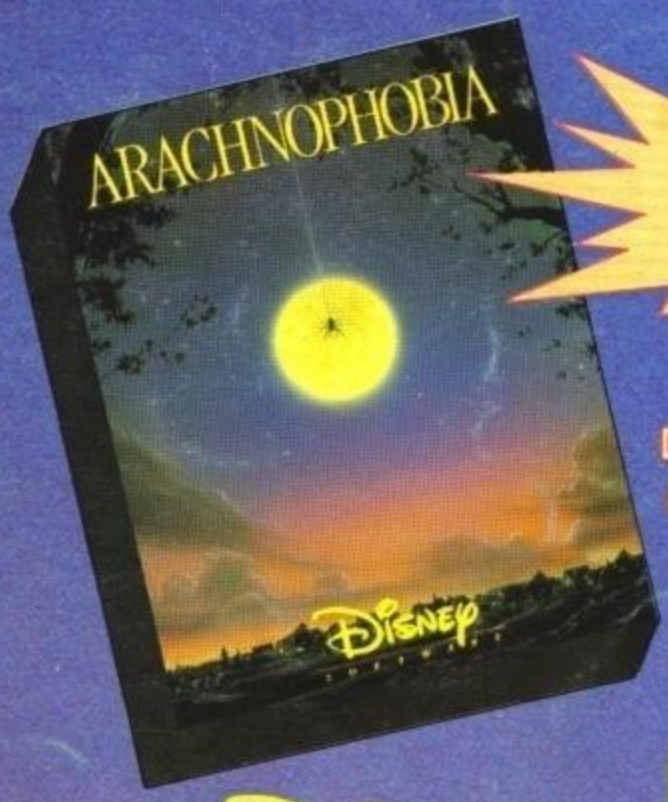
ARACHNOPHOBIA

Una pacifica cittadina californiana viene brutalmente scossa dall'arrivo di un enorme e velenosissimo ragno amazzonico. Nel secco e caldo clima, questa creatura ad otto zampe si moltiplica ad un tasso allarmante, seminando orde di spaventosi assassini.

Nel ruolo di uno specialista in tecniche di disinfestazione rappresenterai l'ultima speranza di salvezza per una comunità in preda al panico.

Ogni singolo angolo della cittadina (cimiteri, abitazioni) sarà la tua meta nell'affannosa recerca del velenoso ragno amazzonico.

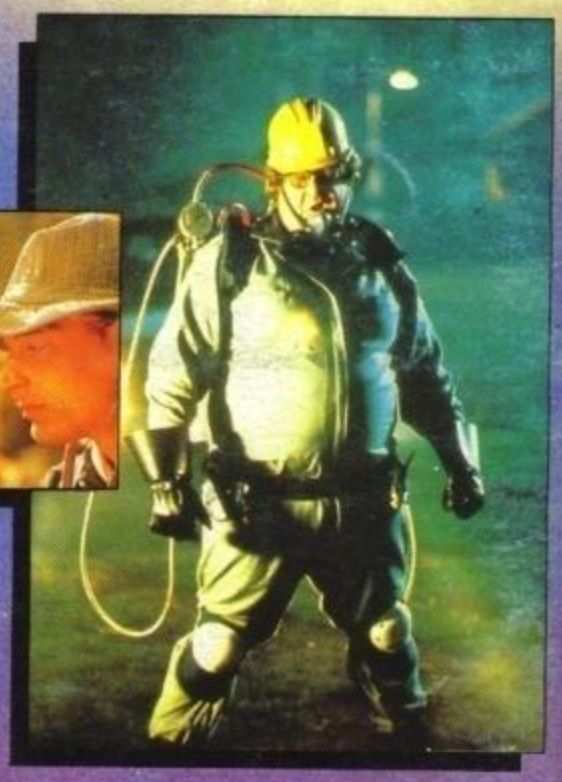
Sarai armato del potentissimo insetticida «TOXI-MAX» e del tuo rivelatore di insetti, il BUGOMETER: la sconfitta di uno degli eserciti più velenosi mai esistiti è ora nelle tue mani.



Rivivi il terrore e la suspence dell'ultimo emozionantissimo film di Steven Spielberg!

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Dopo l'enorme successo sul grande schermo, ARACHNOPHOBIA è ora un' entusiasmante sfida per il tuo joystick.



Disney SOFTWARE

Prodotto da
BlueSky Software

Distribuito da
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

©1991 The Walt Disney Company - Published by Disney Software - Developed by BlueSky Software -Distribuito da TITUS sotto licenza della Walt Disney Company - Il nome ed il logo «ARACHNOPHOBIA» sono marchi registrati della Hollywood Pictures ed della Amblin Entertainment Inc. - TITUS ed il logo titus sono marchi registrati della Titus Software Corportation - La descrizione del prodotto e la schermate sono presi dalla versione PC EGA, altre possono variare -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/